ALT!

180 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER

4/2021

September, Oktober, November 2021

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

Zurück in die 90er

PLUS:

- Advance Wars
- Summer Games II
- Metroid Prime
- The Empire Strikes Back
- Wizkid
- Ghostbusters II
- Atlantis
- Impossible Mission
- Mario Golf
- They Stole A Million
- Miner 2049er
- Balance of Power
- Aztec
- BMX Simulator
- Silkworm
- Spy vs Spy
- Golden Axe Warrior
- Roland
- 3D Monster Maze
- Ultima V
- Murder on the Mississippi
- Outlaws
- Tenkomori Shooting
- Reckless Rufus
- The Legendary Axe
- Castle of Dr. Brain

u. v. m.

R-TYPE

Die Entwicklungsstory des Kult-Shoot-em-ups von 1987 bis zu **R-Type Final 2** von 2021



30 JAHRE SONIC

So jung und blau wie eh und je: Was Sonic zum Star macht & die Evolution der Serie



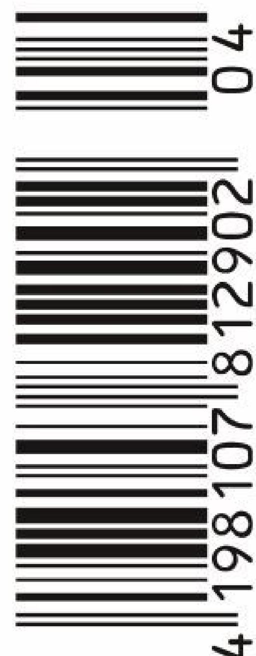
CIVILIZATION II

Teil 2 war in fast allen Punkten besser – und Schlachtschiffe siegten nun gegen Speerträger



NO ONE LIVES FOREVER

Der wohl lustigste Spitzen-Egoshooter **PLUS:** Firmenporträt Monolith

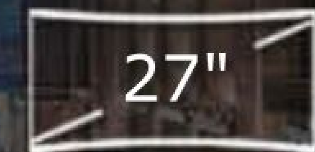


LC-POWER™

www.lc-power.com













LC-M27-4K-UHD-144

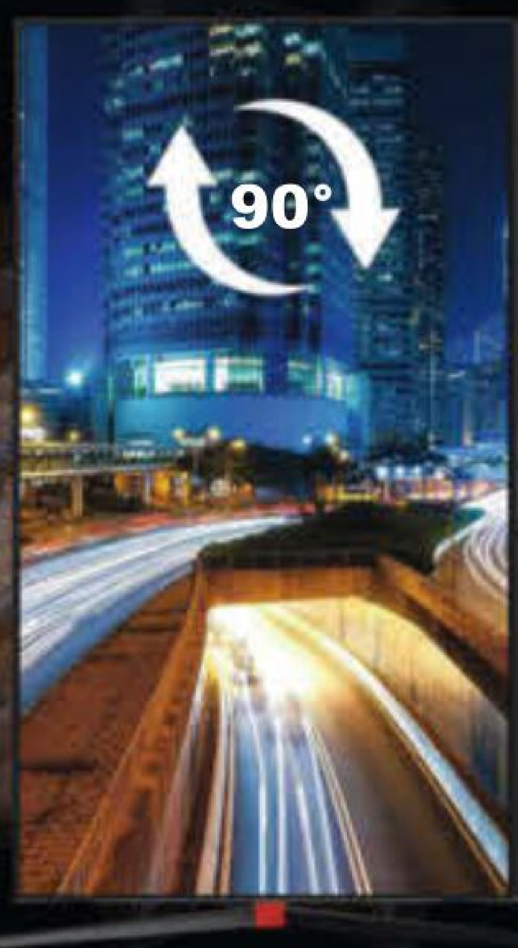
Sehen Sie ULTRAscharf dank LC-Power!

Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit unserem neuen 4K Ultra HD-Monitor!
Durch die 4K UHD-Bildschirmauflösung von 3840 x 2160 Pixeln liefert der Monitor unglaublich realistische Spielwelten.
Das hochwertige IPS-Panel bietet ein besonders großes Farbvolumen, welches auch bei sehr hellen Bildern satte Farben liefert und durch HDR 400 noch verstärkt werden kann.

Sie wollen Dokumente im Hochformat lesen? Dann drehen Sie den Monitor dank der Pivot-Funktion einfach um 90°!

Weitere Features unseres 27"-Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 144 Hz für eine sehr flüssige Darstellung, Adaptive Sync für einen reibungslosen Spieleablauf, Picture-by-Picture (PbP), Picture-in-Picture (PiP), ein höhenverstellbarer Standfuß sowie ein USB-C-PD-Port.





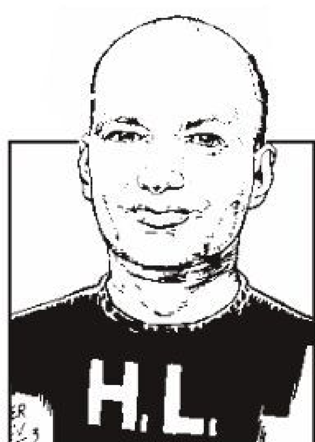


LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch



Anatol Locker



Heinrich Lenhardt



Harald Fränkel



Jörg Langer



Michael Hengst



Roland Austinat



Stephan Freundorfer



Winnie Forster

retro GAMER

Willkommen zu Retro Gamer 4/2021

Die chinesische Küche neigt zu blumigen Umschreibungen ihrer zumeist sehr wohlschmeckenden Speisen. So besteht das Pfannengericht „Vier Köstlichkeiten" aus Shiitake-Pilzen, Bambussprossen, Pak Choi und Karotte. Auch unser aktuelles Heft könnte man mit „Vier Köstlichkeiten" umschreiben, zumindest kredenzen wir euch vier schmackhafte Schwerpunkte, von denen jeder einzelne titeltauglich gewesen wäre. Wir haben auch tatsächlich jeden als Titelthema ausprobiert, siehe die Vorversionen rechts.

Zurück in die 90er nimmt euch 14 Seiten lang mit auf die Zeitreise in jenes Jahrzehnt, in dem mehr Weichen fürs Spielehobby gestellt wurden als in irgendeinem anderen – Florian Pfeffer hat dafür sogar die ehemalige X-Base-Moderatorin **Katharina Schwarz** („Suicide Blonde") aufgespürt und persönlich interviewt.

Für **30 Jahre Sonic** sprachen unsere britischen Kollegen mit Produzent **Takashi Iizuka** über die Serie und erfuhren, wie der blaue Igel immer wieder modernisiert wurde, ohne an Charakter einzubüßen. Herausgekommen sind zwölf, darf ich das schreiben, temporeiche Seiten…

Auch **No One Lives Forever** wäre ein schönes Titelthema gewesen. Wir haben zu dem wohl lustigsten Egoshooter mit der wohl ironiestärksten Computerspiele-Heldin (Kate Archer) ein ausführliches Making-of, ein Retro-Revival sowie einen Firmen-Archive-Artikel zum Entwicklerstudio Monolith im Heft.

Doch den Zuschlag erhielt am Ende **R-Type** – einer der ganz großen Spielautomaten-Shooter mit seinen berühmten Riesengegnern. Der bekannteste, den wir auch auf dem Titel zeigen, heißt Dobkeratops, er ist ein gigantischer Hybrid aus Roboter und Kreatur. Die Serie gibt es seit 1987, im Jahr 2021 erschien der vorerst letzte Teil **R-Type Final 2**. Wieso haben wir uns am Ende für dieses Spiel als Hauptthema der Ausgabe entschieden? Weil wir es für das schönste Motiv halten!

Natürlich steckt noch viel mehr in diesem Retro Gamer drin, darunter wieder etliche Retro-Revivals, Klassiker-Checks und sonstige Artikel unserer Spieleveteranen, namentlich **Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Michael Hengst, Stephan Freundorfer, Harald Fränkel** und **Winnie Forster**. Wieso floppte der Schneider Joyce? Welche 13 **Sid-Meier**-Titel gehören in eine gut sortierte Sammlung? Was hat **Manfred Trenz** eigentlich nach **Turrican 2** gemacht? Diese und viele andere Fragen beantworten wir in diesem Heft.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

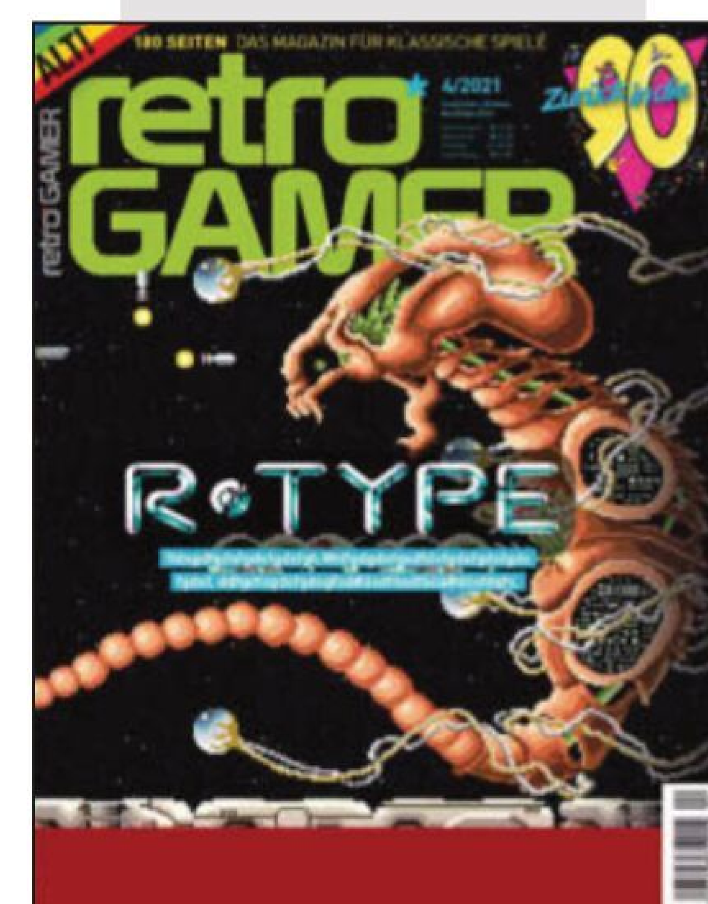
Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer












INHALT 4/2021

September, Oktober, November 2021



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

R-TYPE

058 Das prototypische Shoot-em-up
Seit 1987 gehört *R-Type* zur Genrespitze – der neueste Teil erschien gerade erst

SCHWERPUNKT:

ZURÜCK IN DIE 90ER

030 Das Jahrzehnt des Durchbruchs
14 Seiten zu Spielkonsolen, Maskottchen, Spieleheften und TV-Sendungen, Handhelds und zum Aufstieg des PCs

SCHWERPUNKT:

30 JAHRE SONIC

150 Sonic the Hedgehog
Mit Produzent Takashi Iizuka blicken wir auf Geburt und Karriere des blauen Igels zurück

KLASSIKER-CHECKS

008 Summer Games II
Wohl von Olympia 2021 inspiriert, hat Roland Austinat Epyx' Kult-Sportspiel neu entdeckt

044 Advance Wars
Stephan Freundorfer führte wilde Gefechte, die taktisch wertvoll und zugleich putzig sind

072 Golden Axe Warrior
Mit *Golden Axe* hat dieser Titel so gut wie nichts zu tun, er war Segas Antwort auf *Zelda*

122 Mario Golf
Heinrich Lenhardt ist unter die Golfer gegangen und stellt den Klassiker vor

148 Outlaws
Viele Tester fanden damals *Outlaws* eher so lala. Was meint Cowboy Harald Fränkel?

HISTORIE

018 Impossible Mission
Jeder C64-Spieler hatte es in der Sammlung – warum sprang der Erfinder nach Teil 1 ab?

050 Miner 2049er
Bill Hogue blickt auf seinen Chartstürmer zurück, der eine ganze Serie begründete

100 Roland
Darauf konnte nur Amstrad kommen: Ein Serienheld, der in jedem Spiel anders aussah

RETRO-REVIVAL

006 Star Wars: The Empire Strikes Back
Wo wir heute nur noch Pixelklumpen sehen, erkannte Harald Fränkel mächtige AT-ATs

024 Murder on the Mississippi
Stephan Freundorfer löste erst mit vielen Jahren Verzögerung diesen Mordfall

056 Metroid Prime
17 Jahre lang winkte Michael Hengst bei *Metroid* verächtlich ab. Doch dann kam Teil 5

082 Aztec
Roland Austinat mochte den *Aztec*-Abenteurer mehr als Pitfall Harry, Indy Jones & Lara Croft

086 3D Monster Maze
Wir reisen zurück in jene Zeit, als uns kurze Text-Einblendungen zu Tode ängstigten

098 No One Lives Forever
Sie gilt als die kultigste Ego-Shooter-Heldin: Verliebt sich Jörg Langer neu in Kate Archer?

172 Castle of Dr. Brain
Voller süßer Erinnerungen wollte sich Anatol Locker noch mal durchs Rätselspiel puzzeln

EXPERTENWISSEN

108 Silkworm
In diesem wilden Seitwärts-Scroller konntet ihr im Kampf-Heli oder Kampf-Jeep ballern

116 Spy vs Spy
Bei keinem anderen (Splitscreen-)Spiel war die Schadenfreude ein so großer Spaßgarant

162 The Legendary Axe
Er war einer der besten PC-Engine-Titel und ist auch heute noch ein Wiedersehen wert

FÜR GENIESSER

016 Full Set: Sid-Meier-Spiele
Das diesmalige Full Set beschreibt die 13 8-Bit-Spiele (samt Box-Varianten) von Sid Meier

124 Sammler-Check: MSX-Spiele
MSX war ein ganzer Homecomputer-Standard. Wir verraten, welche Spiele ihr haben müsst

128 Unsere Besten, Teil 3
Diesmal mit den deutschen Spieldesignern Manfred Trenz, Erik Simon, Jürgen Friedrich

144 Die Unkonvertierten
Arcade-Hits, die es nie ins Wohnzimmer schafften, wie *Tenkomori Shooting* u. a.

166 Auf dem Sofa: Laurant Weill
Als er 1983 Loriciel gründete, war das der Startschuss für die französische Spielebranche

FIRMEN-ARCHIVE

068 Eidos
Wie aus Domark Eidos wurde und schließlich Square – trotz des Riesenhits *Tomb Raider*

094 Monolith
Heute produziert Monolith für Warner Bros. Blockbuster, früher aber herrschte kreatives Chaos

HARDWARE/PLATTFORM

087 Machina Obscura: Amstrad PCW „Joyce“
Nach den Erfolgen des CPC wollte Amstrad mit dem Schneider Joyce die Büros erobern

134 Klassiker-Hacks: Ultima V
Wie ihr die C64- sowie PC-Version mit Musik ausstattet – und Letztere auch auf M1-Macbooks zum Laufen bringt

136 Außenseiter: Mega-Drive-Spiele
Perlen, die dennoch kaum einer spielte: *Pulseman, Herzog Zwei, Stormlord* u. a.

MAKING OF

010 Civilization II
Sid Meiers *Civilization* war einer der großen Spiele-Meilensteine, Teil 2 aber noch besser

026 BMX Simulator
Wie es die Darling-Brüder schafften, den Nervenkitzel von BMX auf 8-Bit zu bringen

046 Wizkid
Wizball ist ein Klassiker der Homecomputer-Ballerspiele. *Wizkid* hingegen ist… seltsam

076 Ghostbusters II
Lizenzspiele sind fast immer undankbar – das Studio Foursfield nahm das Wagnis an

084 Atlantis
Trotz einiger Ähnlichkeit zu *Missile Command* spielte sich *Atlantis* eigenständig

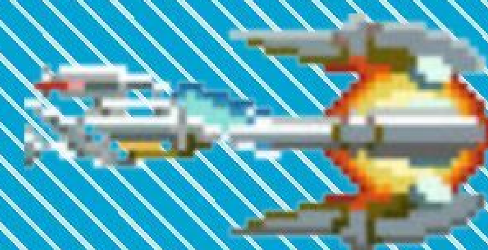
088 No One Lives Forever 1 & 2
Wie Monolith eine der coolsten Heldinnen der Spielewelt erschuf – und zwei tolle Ego-Shooter

114 Reckless Rufus
Mike Berry zimmerte 1992 diesen 8-Bit-Plattformer, obwohl 8-Bit faktisch schon tot war

130 Balance of Power
Mit dieser Geopolitik-Simulation kämpfte sich Chris Crawford nach Atari zurück in die A-Liga

140 They Stole A Million
Nie war Einbrechen schöner! Nach der Vorbereitung und Planung steigt der Raubzug

RETRO-HARDWARE



ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN



032



087



124



136

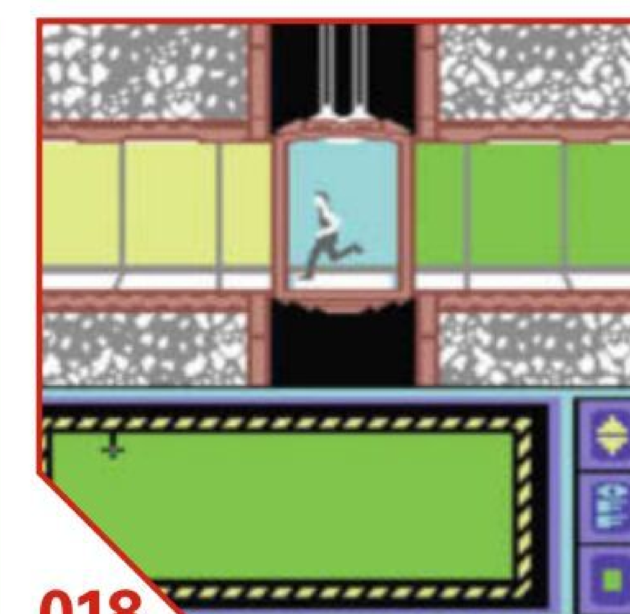




008



010



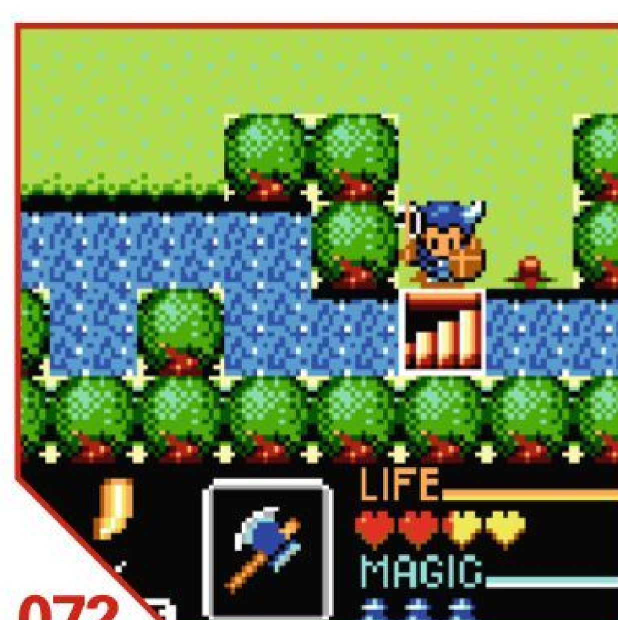
018



044



056



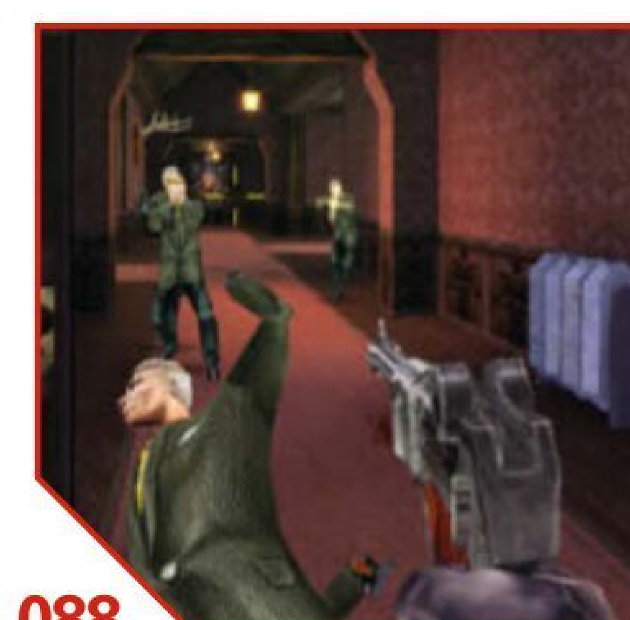
072



076



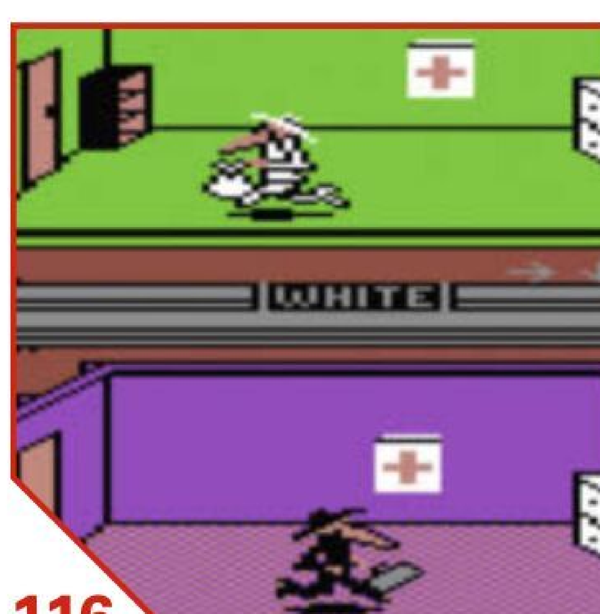
084



088



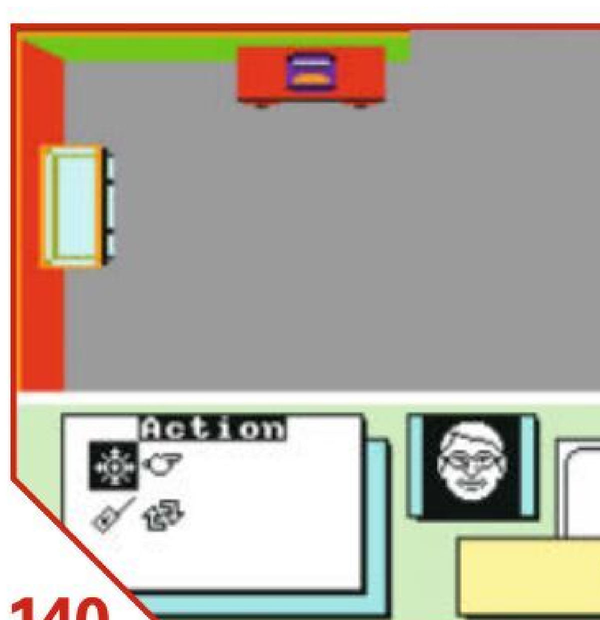
108



116



122



140



162

RUBRIKEN

003 Editorial
176 Retro-Feed
178 Vorschau, Impressum

Star Wars: The Empire Strikes Back

KRIEGERISCHE STERNSTUNDE



» PUBLISHER: PARKER BROTHERS
» ERSCHIENEN: 1982
» HARDWARE: ATARI 2600 , INTELLIVISION (1983)

Von Harald Fränkel

„Da schießt ein Legostein auf einen hässlichen Windhund!" Wer wissen will, wie das erste *Krieg der Sterne*-Videospiel der Geschichte bei der Generation PlayStation 5 ankommt, frage meinen Sohn, den Banausen!

Fragt mich jemand nach meinen Lieblingsfilmen, nenne ich immer auch *Das Imperium schlägt zurück*. Wie real die zehnminütige Szene mit den Kampfläufern und Schneegleitern auf den Kinoleinwänden des Jahres 1980 aussah! Es dauerte 15 Monate, die Sequenz in Stop-Motion-Technik zu drehen, heute klöppelt jeder dreijährige YouTube-Influencer so was in der Kita-Mittagspause. Das zwei Jahre nach dem Film erschienene Atari-2600-Spiel *The Empire Strikes Back* verlegte die Schlacht um die Echo-Basis vom Eisplaneten Hoth ins Kinderzimmer – leider nicht in meins, weil es noch keinen Mindestlohn gab in der Taschengeldbranche. Also pilgerte ich nach der Schule in einen kleinen Laden, um Probe zu spielen. Täglich.

Da ich nie eine Anleitung gesehen hatte, erschloss sich mir die Spielmechanik in meiner Kindheit nicht komplett. Ich hielt das erste Gaming-Kapitel aus dem Lucas-Evangelium für eine schöne, aber puristische Form der Highscore-Jagd. Ich wusste, dass ein AT-AT nach einem einzigen Schuss explodiert, wenn der Snowspeeder-Pilot die nur ab und zu blinkenden kleinen Schwachstellen trifft. Klar war auch, dass sich die Panzer auf Beinen ansonsten wie Hämatome verhalten: Sie wechseln fünfmal die Farbe, dann sind sie weg.

Heute weiß ich, dass der Rebellenlaser dafür 48-mal den Rumpf oder den Kopf des Gehers treffen muss, mein Gleiter hingegen maximal vier Treffer verkraftet, aber zweimal repariert werden kann. Dafür muss ich kurz landen. Überlebe ich zwei Minuten am Stück, ertönt ein piepsiger *Star Wars*-Jingle. Die Macht ist mit mir und mein Jäger für 20 Sekunden unzerstörbar!

Es heißt Game Over, wenn fünf Leben verbraucht sind oder sobald ein AT-AT den Generator erreicht. Joystick-Krieger gewinnen Zeit, wenn sie den ersten und letzten Giganten aus Stahl vorerst nur beschädigen. Durch diese Strategie werden die Angreifer langsamer. Der erste Geher braucht länger zum Ziel, der letzte verzögert die Ankunft eines neuen Kampfläufers. Die imperialen Truppen verfügen über unendlich Nachschub, das Gefecht lässt sich also nicht gewinnen.

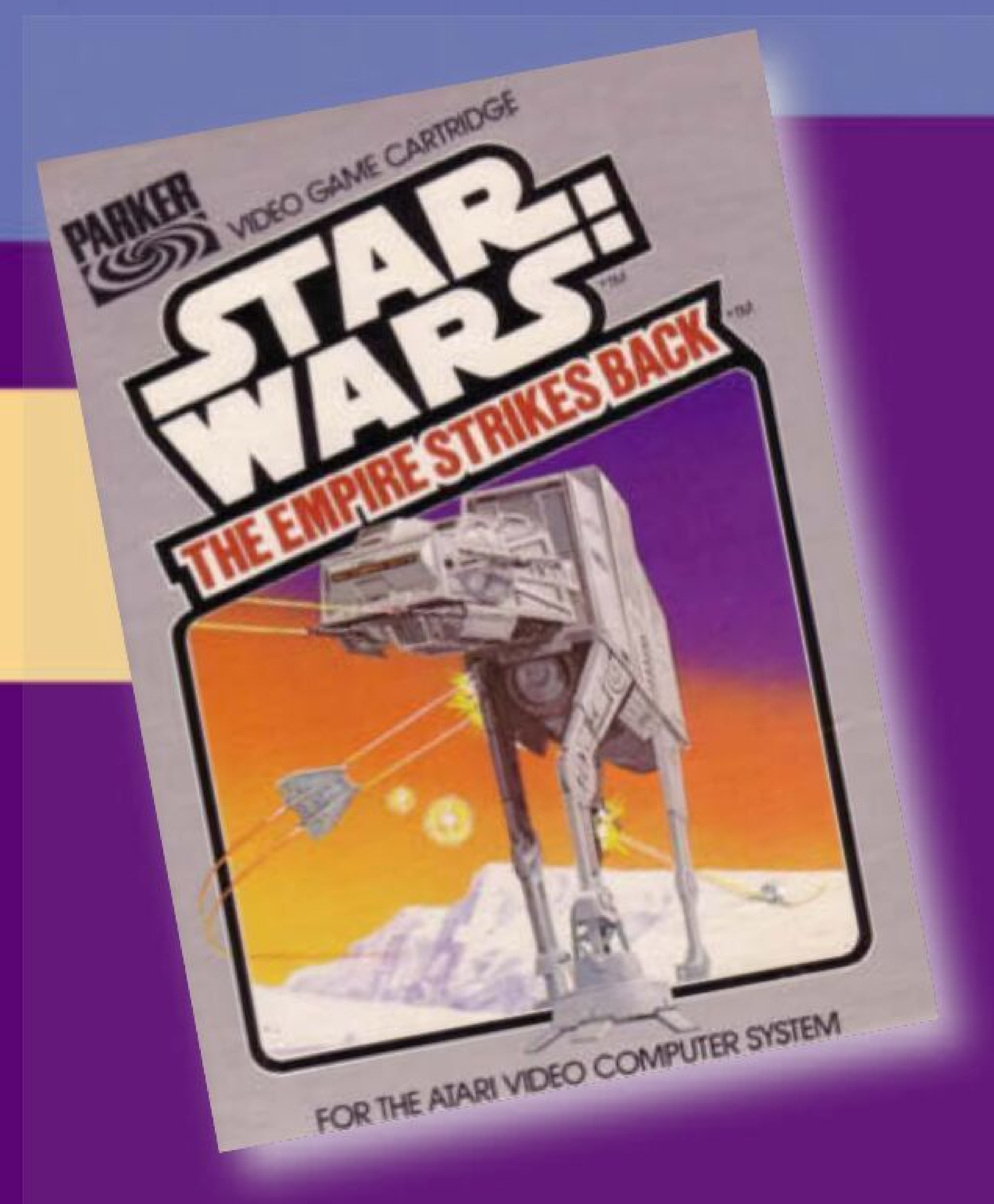
Im Vergleich zur verkorksten Atari-2600-Fassung des spielerisch ähnlichen Klassikers *Defender* präsentiert sich *The Empire Strikes Back* als das deutlich bessere Actiongame. Wo mein neunjähriger Sohn angesichts der Grafik aus der Kreidezeit abwinkt, obwohl er Luke heißt, entdecke ich dank meiner rückwärts gerichteten romantischen Verklärung viel Schönes.

The Empire Strikes Back simuliert beim Fliegen physikalische Trägheit, bietet dank Parallax-Scrolling eine Schneelandschaft mit leichtem 3D-Effekt, darf zu zweit im Wettstreit gezockt werden (abwechselnd) und serviert für sein betagtes Alter hübsche Animationen. Die AT-ATs heben und senken beispielsweise den Kopf, abhängig von der Flughöhe ihres Gegners. Dadurch decken sie manchmal sogar die erwähnten blinkenden Schwachstellen ab. Herausfordernd! *

» RETRO-REVIVAL



5434



PARKER
VIDEO GAME CARTRIDGE
STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK
FOR THE ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM

KLASSIKER-CHECK

SUMMER GAMES II

Es lebe der Sport – er ist gesund und macht uns hart", textete Rainhard Fendrich schon 1982. Ob Bildschirmsport aber so gesund ist? Zumindest ist er aktiver als das bloße Zuschauen und fördert famos die Hand-Augen-Koordination. Hier spielte Entwickler Epyx mit seinen 8-Bit-Sportspielen ganz vorne mit. Nach dem 1984 erschienenen *Summer Games* schickten die Designer aus dem kalifornischen Sunnyvale ein Jahr später zwei noch erfolgreichere Titel an den Start. Den Anfang machte *Summer Games 2,* die wohl beste Sammlung olympischer Schönwetter-Disziplinen überhaupt.

1984 stand ganz im Rausch der Sommerolympiade in Los Angeles. Perfektes Timing also vom US-amerikanischen Entwickler Epyx, die Sportspielsammlung *Summer Games* auf den Markt zu bringen. So populär waren die acht Minispielchen, die mit Abwechslungsreichtum und sehr schicker Grafik punkteten, dass mir bis heute nicht aufgefallen ist, dass weder die digitalen Sommer- noch die Winterspiele mit einer offiziellen Lizenz ausgestattet waren. Das tat dem Spielspaß natürlich keinen Abbruch.

Einerseits freuten sich Umsteiger von Konsole auf den Heimcomputer über die wirklich tolle Optik, andererseits zog diese selbst Computermuffel in ihren Bann. Ich habe einst sogar den C64 nebst 1541 in die Fahrradtaschen gepackt und einen computerlosen Freund am anderen Ende von Essen besucht, um mich mit ihm zu messen.

Die Leser der *Happy Computer* wählten *Summer Games* quer über alle Systeme hinweg zum Spiel des Jahres 1984, der Nachfolger wurde entsprechend heiß erwartet – und erschien gnädigerweise nicht erst vier, sondern schon ein Jahr später. *Summer Games 2* brachte acht neue Sportarten mit und setzte stärker auf Abwechslung als der Vorgänger: Dreisprung, Rudern, Speerwerfen, Springreiten, Hochsprung, Fechten, Radrennen und Kajakfahren ließen die Spielerherzen höherschlagen. Beim Rudern, Fechten und Radrennen wortwörtlich, denn hier traten je zwei Spieler im Splitscreen-Modus gegeneinander an.

Die Designer ruhten sich nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern verbesserten selbst die Events im Leichtathletikstadion erheblich: Die Recken waren keine weißen Gesellen mit blauen oder roten Leibchen mehr, sondern hatten eine gesunde Hautfarbe und trugen Schuhe, Shorts und Shirts unterschiedlicher Couleur. Statt weißer und brauner Kreise saß ein echtes Publikum auf den Rängen, an den Banden prangten die Flaggen der Teilnehmerländer und über der Stadionbeleuchtung hingen Wolken am Himmel. Auf brachiales Joystickgerüttel à la *Decathlon* setzte keine einzige Disziplin: So galt es beim Springreiten sogar, nicht zu schnell werden, beim Fechten war Taktik und Timing gefragt, und beim Kajakfahren mussten manche Tore sogar in entgegengesetzter Richtung durchfahren werden.

Ein echter Hammer, gerade für geplagte Besitzer des 1541-Diskettenlaufwerks: Der Bruder eines Entwicklers schrieb eine Schnellladeroutine für das Spiel, dank der die nächste Sportart schon Sekunden nach der vorherigen im Speicher des Brotkastens stand. Neben einer Auswahl der Lieblingsdisziplinen war es möglich, beide Sommerspiele miteinander zu kombinieren und dann einen Marathon aus 16 Sportarten mit bis zu acht Spielern zu wagen. Das kam nahe an einen Tag vor dem Fernseher heran, wo in der Ära ohne Privatfernsehen quasi Tag und Nacht gesendet wurde, was aus Los Angeles und anderen Austragungsorten zu bekommen war.

Und dann sollte Ende 1985 auch noch ein gewisses *Winter Games* erscheinen, wohl der Höhepunkt der „*Games*"-Reihe, die danach mit *California Games* und *World Games* immer obskurere Nischen besetzte. Epyx produzierte zeitgleich zahlreiche Lizenzspiele wie *Barbie* und *G.I. Joe*, entwickelte einen eigenen Joystick mit Mikroschaltern – und merkte, dass der C64 nicht jünger wurde. Statt sich etwa Nintendos Regelwerk für deren Konsole zu beugen, entwarfen die Kalifornier kurzerhand ihr eigenes Handheld-System, das 1989 als Atari Lynx das Tageslicht sah.

Doch dessen Entwicklung hatte Unsummen verschlungen, die Atari aufgrund zahlreicher Verzögerungen nur zum Teil bezahlen wollte. Nach elf Jahren in den Diensten der Spieler meldete Epyx Ende 1989 Gläubigerschutz an und feuerte eine Heerschar von Mitarbeitern: Von 145 waren am Ende gerade einmal acht übrig, bevor 1993 die Firma endgültig geschlossen wurde. *



Von Roland Austinat

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Musik aus aller Welt

Dank der beiden *Summer Games* kann eine ganze Generation noch heute bei Sportveranstaltungen die Nationalhymnen mitsummen. Beim Verinnerlichen half, dass die bis zu acht Computerspieler vor dem Beginn der Wettkämpfe das Land wählen durften, für das sie an den Start gehen wollten. Neben 17 damals real existierenden Nationen kam stets die Epyx-Flagge dazu – Fantasiehymne inbegriffen. Manch einer denkt noch heute, auf dem Banner würde ein Gorilla prangen.



Acht vielseitige Disziplinen

In *Summer Games* fanden bis auf Geräteturnen und Tontaubenschießen alle Sportarten im Schwimmbecken oder dem Leichtathletikstadion statt. Der zweite Teil war mit Rudern, Kajakfahren, Reiten, Fechten und Radrennfahren deutlich abwechslungsreicher. Nur dreimal war Leichtathletik angesagt. Auf die Sandbahn ging es überhaupt nicht mehr. Stattdessen gab's Dreisprung (siehe Bild), Speerwerfen und Hochsprung – Zeitlupenwiederholung auf dem Stadionmonitor inklusive.



… aber brich dir nicht die Beine

Verzückt gab Kollege Lenhardt 1985 zu Protokoll: „Eine wunderschöne Landschaft, abwechslungsreiche Hindernisse, saubere Animation und Scrolling erinnern an einen Zeichentrickfilm." In der Tat, das Springreiten war wirklich schick. Auch spieltechnisch: Das Pferd reagiert störrisch, wenn man den richtigen Absprung verpasst, und wirft den Reiter sogar ab, wenn es zu schnell über ein Hindernis geht. Das hätte auch Paul Schockemöhle ins Schwitzen gebracht.



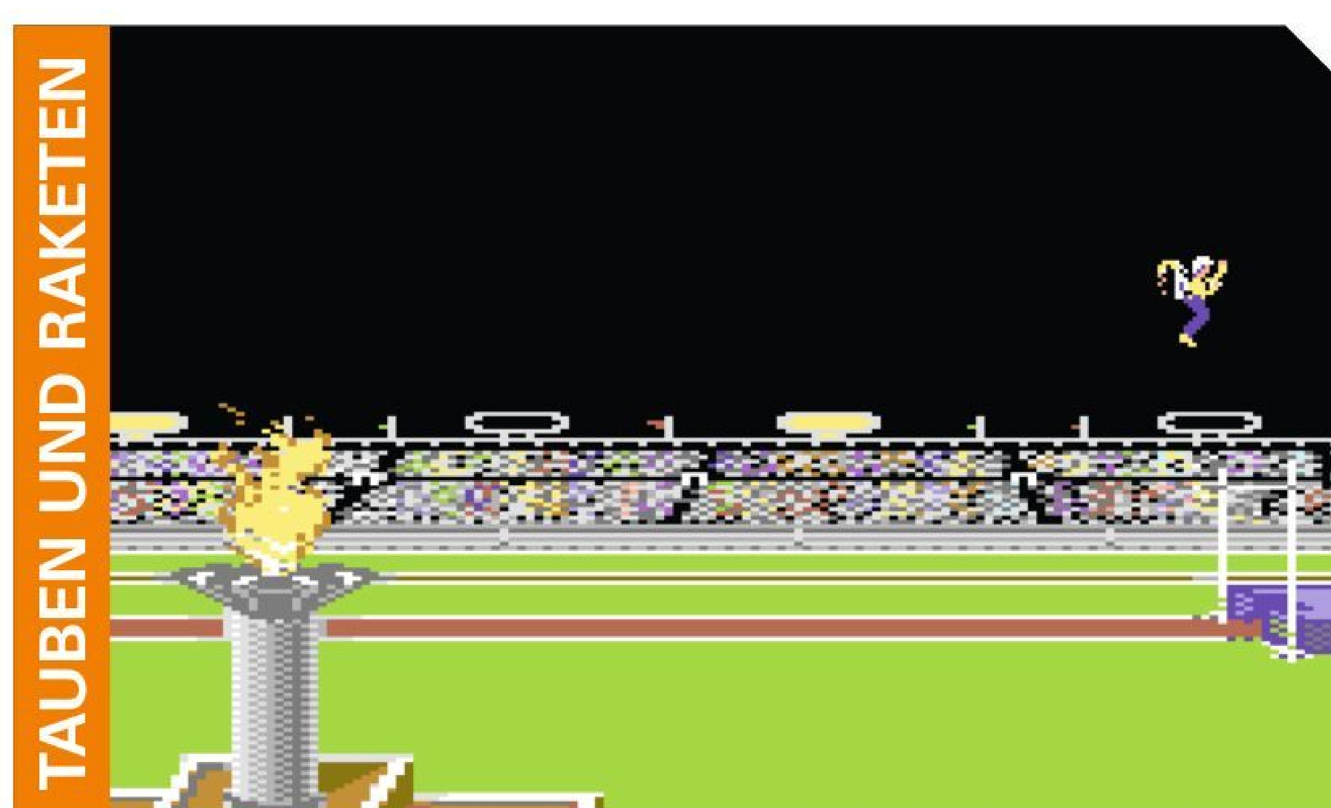
Rotieren statt Rütteln

Was auf den ersten Blick unspektakulär wirkte, hatte es in sich. Denn beim Radrennfahren war trotz optischer Nähe zu allerlei Wettrennen keinerlei Joystick-Rüttelei gefragt. Stattdessen mussten die Sticks im Kreis bewegt werden. Klingt leicht, aber nach den zu fahrenden 200 Metern stieg der Respekt für die Recken im Ring. Auch wer dachte, wenigstens beim Rudern herzhaft rütteln zu dürfen, lag falsch. Dort waren gleichförmige, raumgreifende Bewegungen Trumpf.



Die unbeliebteste Disziplin

War Tontaubenschießen ein prima Rausschmeißer im ersten Teil, schieden sich am Kajakfahren die Geister. Es galt, 15 Tore in Bestzeit zu durchfahren. Was einfach klingt, war oft zum Haareraufen: Nicht nur, dass die starke Strömung gepaart mit der hakeligen Steuerung so manchem Spieler Kraftausdrücke entlockte – eines der Tore musste sogar gegen die Flussrichtung durchquert werden! Das mochte zwar realistisch sein, den Spielspaß mehrte es nicht.



Die Eröffnungs- und Abschlussfeier

Die Epyx-Spätwerke waren für ihre Top-Grafik bekannt. So verpassten die Entwickler *Summer Games 2* eine aufgehübschte Eröffnungsfeier, was besonders am olympischen Feuer und der Animation des Flaggenträgers zu sehen war. Erstmals gab es auch eine Abschlussfeier, in der ein Mann mit Raketenrucksack durchs Stadion schwebte – wie es real ein Jahr zuvor bei der Olympiade in L.A. zu sehen gewesen war. Mit Wagner, Tschaikowsky und einem Feuerwerk endeten die digitalen Sommerspiele.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** COMMODORE C64, APPLE II, PC, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST
» **PUBLISHER:** U.S. GOLD / RUSHWARE
» **ENTWICKLER:** EPYX
» **VERÖFFENTLICHT:** 1985
» **GENRE:** SPORTSPIEL

Was die Presse sagte …



Happy Computer, Spiele-Sonderheft 3/1985

„*Summer Games 2* ist die erhoffte starke Fortsetzung des Bestsellers von 1984 und nicht nur für eingefleischte Sportspieler ein Muss. Bei keinem anderen Programm in dieser Spiele-Kategorie erhält man so viel abwechslungsreiche Programmierkunst geboten." (*Heinrich Lenhardt*)

ZZAP! 64, 9/1985

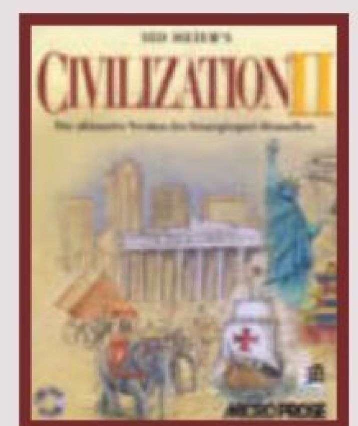
„Die Mutter aller Sportspiele mit fotorealistischer Grafik und exzellentem Sound – mit mehr Melodien, als ich in jedem anderen Spiel gehört habe. Wer *Summer Games 2* nicht in seiner Sammlung hat, nutzt seinen C-64 vermutlich als Türstopper. Der bisherige Gipfel der C-64-Programmierkunst." (*Julian Rignall*)

Was wir denken

Freude macht die Computer-Olympiade auch heute noch, vor allem mit Freunden. In Sachen Disziplinen hält Sega den Rekord: In *Olympic Games Tokyo 2020: The Official Video Game* kämpfen 80 Nationen in 22 Sportarten um die Medaillen.

CIVILIZA

Sid Meiers *Civilization* war ein epochales Meisterwerk – dennoch verbesserte Teil 2 unzählige Elemente, verwendete eine komplett andere Grafik und war nicht zuletzt ein Stück schwieriger.





ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

RAILROAD TYCOON
SYSTEM: PC
JAHR: 1990

CIVILIZATION
SYSTEM: PC
JAHR: 1991

SID MEIER'S PIRATES! **(IM BILD)**
SYSTEM: PC
JAHR: 1993





C*ivilization* erschien 1991 und brachte der Computerspiele-Welt jenes übermächtige Nur-noch-ein-Zug-Gefühl, das bis dahin nur die Nische der Rundenstrategie-Generäle gekannt hatte. Ohne Zweifel war es einer der wichtigsten Titel der gesamten Spiele-Historie, es verband eine schöne Präsentation mit ungeheurer Spieltiefe und einer dennoch guten Zugänglichkeit. Viele Spieler konnten kaum glauben, was alles an Features, Einheiten, Technologien und Tiefe in ihrem PC- oder 16-Bit-Computer hineinpasste. Kurzum, *Civilization* war eine Offenbarung.

Civilization II schaffte das Kunststück, den brillanten Vorgänger in so ziemlich allen Punkten noch zu verbessern – und begründete die Tradition, dass (fast) jedes *Civilization* eine deutliche Weiterentwicklung darstellt (auch wenn die Teile 3 und 4 sowie 5 und 6 recht ähnlich zueinander sind). Das 1991er-*Civilization* hat quasi den Grundstein gelegt, doch es war Teil 2, der die Standards und Mechaniken von *Civilization* perfektionierte. Und das mit nur geringem Input von Sid Meier – die Game-Designer von Teil 2 waren der spätere Firaxis-Präsident Jeff Briggs, Doug Kaufman und Brian Reynolds.

Nach dem Riesenerfolg von *Civilization* (und Zweitverwertungen wie *Civilization Gold* oder *CivWin*) lag die Idee einer Fortsetzung für Microprose auf der Hand. Die technologischen Fortschritte ermöglichten nicht nur einen grafischen Sprung: Verbesserungen in den Bereichen Rechenkraft und KI sollten ein tieferes Strategieerlebnis bieten. „Ich war damals seit etwa fünf Jahren bei Microprose", erinnert sich Doug Kaufman, der in der Textadventure-Abteilung des Entwicklers angefangen hatte. „Brian Reynolds und ich arbeiteten an *Dragonsphere*. Als wir zu drei Vierteln fertig waren, bekam er die Chance, als Programmierer und Designer mit Sid an *Colonization* zu arbeiten.

Das war eine Art Test: Reynolds konnte zeigen, ob er das Zeug hatte, selbst ein Projekt zu leiten. Meier hatte keine Lust auf ein *Civ II*, vielmehr war *Magic: The Gathering* sein Wunschprojekt, verrät Kaufman. „Sid gab sein Wissen an Brian weiter. Als Dragonsphere beendet war, half ich bei Problemen mit dem Design des Endgames von *Colonization*."

Das Duo hatte sich bewiesen und durfte zusammen mit Jeff Briggs *Civilization II* übernehmen. Das Brettspiel *Civilization*, dessen Technologiebaum-Konzept das Computerspiel teilweise inspiriert hatte, war eines der Lieblingsspiele von Kaufman – der zuvor beim Brettspielverlag West End Games gearbeitet hatte. „Ich habe es an der Uni dauernd mit Freunden gespielt. Wir haben Strategien und Haus-

FAKTEN

» **PUBLISHER:** MICROPROSE
» **ENTWICKLER:** MICROPROSE
» **ERSCHIENEN:** 1996
» **PLATTFORM:** WINDOWS
» **GENRE:** RUNDEN-STRATEGIE



» **[PC] Nur im zweiten Serienteil gab es FMV-Filme mit fünf streitenden Beratern.**

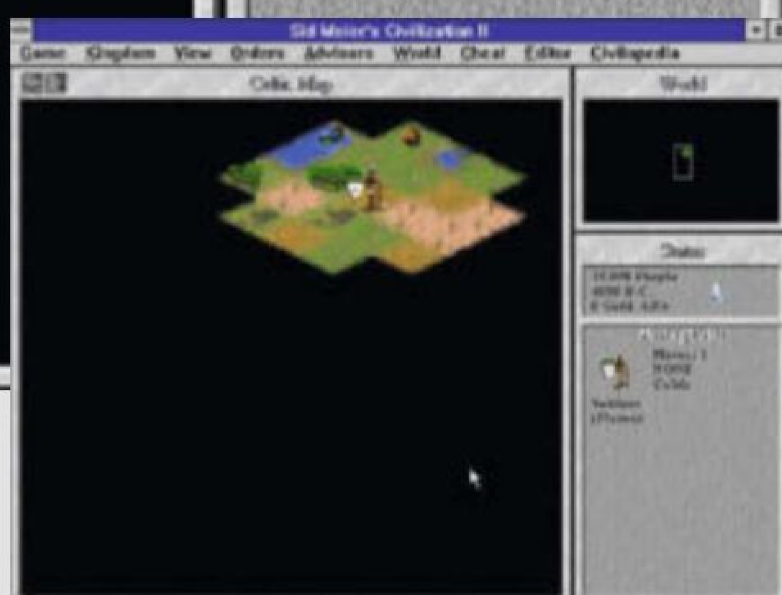
ATION II®



» [PC] Die Grenzen waren zwar unsichtbar, wirkten sich aber spürbar aus.

regeln entwickelt, aber der größte Reiz lag im Spielkern – der Entwicklung des Tech Tree und den simplen Kämpfen." Sid Meiers *Civilization* befand sich in der fortgeschrittenen Testphase, als Kaufman zu Microprose stieß. „Ich freute mich über Elemente aus dem Brettspiel darin. Gleichzeitig störten mich bestimmte Dinge."

Sein größter Kritikpunkt war der Mangel an Territorialmacht, da andere Spieler problemlos überall Städte gründen konnten, auch mitten im eigenen Gebiet. „Im Brettspiel gibt es feste Territorien, in denen es jeweils nur eine Stadt geben darf", erklärt Kaufman. „Das gab dir das Gefühl, eine Nation zu lenken. ▶



» [PC] Ein einsamer Siedler inmitten schwarzen Nebels – so beginnt jede Civ-Partie.



» Doug Kaufman wirkte an Titeln wie *Civilization II* und *Age of Empires III – Definitive Edition* mit.

SEITENSPRÜNGE



PC Die Stammplattform der Serie. Die PC-Version bot Online-Multiplayer und die beste Grafik. Wer ein CD-Laufwerk besaß, konnte zudem den hohen Rat in mit Schauspielern gedrehten Zwischensequenzen befragen.



MAC Der Mac-Port erschien 1997, ein Jahr nach der PC-Version, und ist praktisch mit dieser identisch. Da zu diesem Zeitpunkt der PC längst den Privatkundenmarkt dominierte, haben nicht viele Strategiefans auf diese Version gewartet.



PS1 Controllersteuerung eignet sich seit jeher schwerlich für Strategiespiele vom Kaliber eines *Civilization*. Doch da *Civ II* in Sachen Mechanik und Steuerung noch recht einfach gestrickt war (im Vergleich zu späteren Serienteilen), war die Portierung trotz Abstrichen bei Grafik und Auflösung spielbar.

ZEIT FÜR EXPANSION

DIE ADD-ONS FÜR *CIVILIZATION II.*



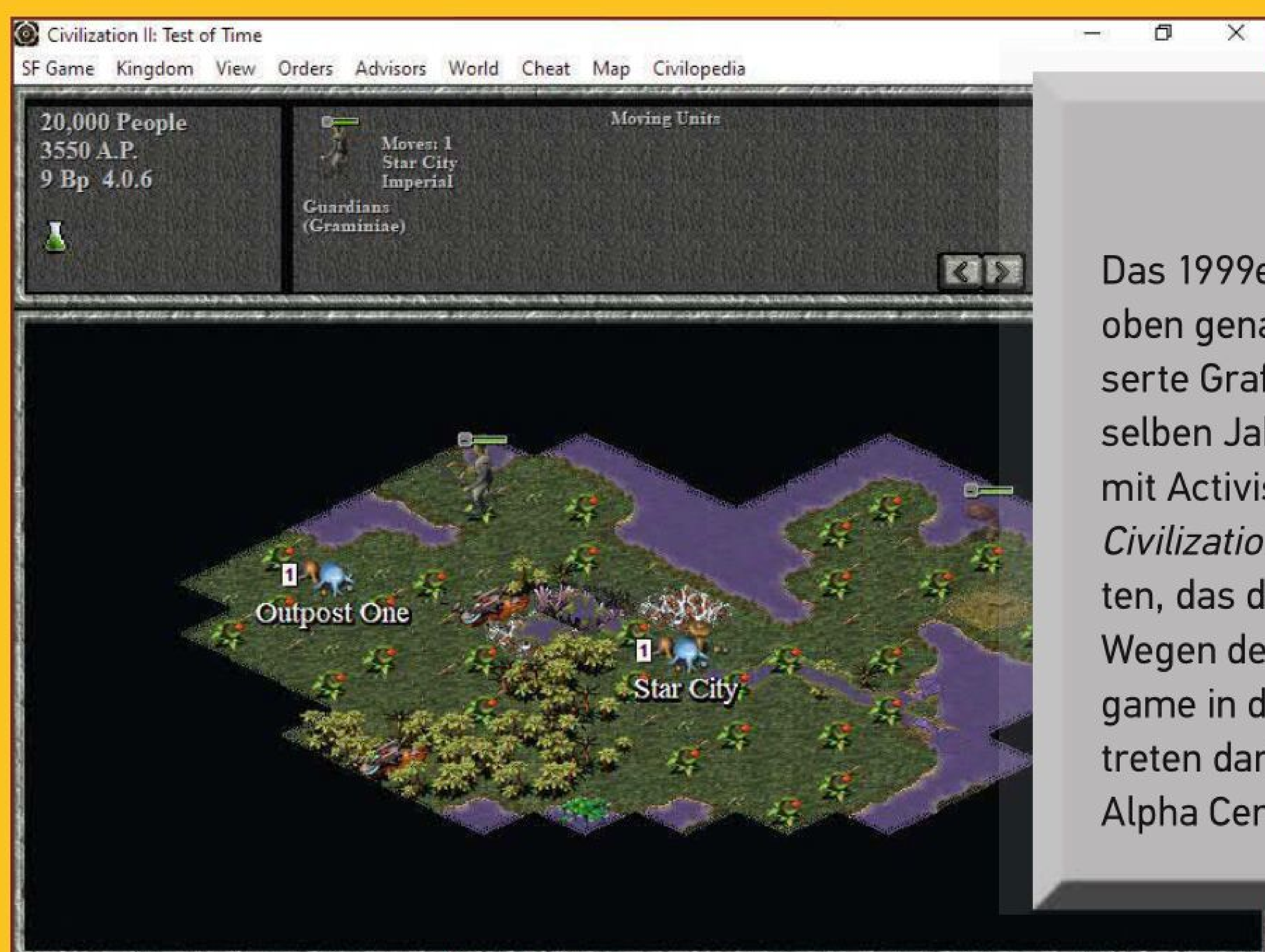
CONFLICTS IN CIVILIZATION

Die erste von zwei Erweiterungen enthielt 20 Szenarien – zwölf stammen von Microprose, der Rest sind Fan-Schöpfungen aus dem Netz. Außerdem fügt sie dem Szenario-Editor zahlreiche neue Optionen hinzu, wie die Unterstützung erweiterter Makro-Befehle.



FANTASTIC WORLDS

Die Szenarien der zweiten Erweiterung bieten fantastische Settings mit Dinosauriern, nordischen Göttern und Aliens. Es gab sogar *X-COM*-Szenarien. Tools wie Event-Trigger und ein Truppen-Balance-Editor vertiefen die Möglichkeiten für eigene Kreationen.



TEST OF TIME

Das 1999er-Remaster umfasst die beiden oben genannten Add-ons sowie verbesserte Grafik mit animierten Einheiten. Im selben Jahr stritt Microprose vor Gericht mit Activision, die ebenfalls 1999 das Spiel *Civilization: Rise To Power* veröffentlichten, das dem Erfolg von *Civ II* nacheiferte. Wegen des Konkurrenten wurde das Endgame in dieser Version erweitert: Spieler treten darin gegen Aliens an, nachdem sie Alpha Centauri erreichen.



» [PC] In *Civ II* konntet ihr Technologien in verlassenen Dörfern finden.

▶ Das wollte *Civilization* auch vermitteln, tat es aber nicht." Daher führte *Civilization II* Stadtgrenzen ein. Diese Zonen um Städte herum stellten andere Spieler vor Herausforderungen: Die Ressourcen darin gehören der Fraktion des Stadtbesitzers. Beendet eine Einheit ihren Zug innerhalb der Grenzen, verärgert das den Gegner. Diese Mechanik war eine entscheidende Neuerung, die dann *Civilization III* durch die sichtbaren Grenzen weiter ausbaute.

Kaufman war es außerdem wichtig, das Kampfsystem zu überarbeiten, das im ersten Teil immer wieder zu absurden Ergebnissen führte. Daran erinnern auch wir uns noch mit Schrecken! So konnte in *Civilization* ein antiker Speerträger, der sich auf einem Bergfeld eingegraben hatte, mit nur etwas Glück ein modernes Schlachtschiff besiegen – obwohl Letzteres ihn in Wirklichkeit ja einfach wegbombardieren würde. Das lag an der äußerst simplen Chancenberechnung: Der Verteidigungswert der Phalanx (2) wurde durch den Befehl „Fortify" um 50 % erhöht (=3) und danach durch das Bergfeld um weitere 200 % gesteigert (=9). Damit war der Angriffswert des Schlachtschiffs (18) nur noch doppelt so hoch, was zu einer 33 %-Chance (9 aus 9+18) führte, dass es von von der aus der Antike übrig gebliebenen Billigeinheit zerstört wurde.

Die Entwickler wollten zunächst auf ein Lebenspunkte-System umsteigen, doch sie taten sich schwer mit der Visualisierung. Kaufmann erinnert sich: „Es gab damals noch keine User-Experience-Designer. Wir verwarfen die Idee, doch schließlich kamen wir beim Tech Tree an den Punkt, an dem wir mehr Einheiten hinzufügten und uns Gedanken über solche Details machten."

Bereits bei *Civilization* hatte jede Einheit einen Angriffs- und einen Verteidigungswert, siehe unser Beispiel oben. Das Problem waren schlicht die starken Modifikatoren sowie das Alles-oder-nichts-Prinzip: War einer schwachen Einheit das Würfelglück einmal hold, zerstörte sie damit sofort eine wesentlich stärkere. Hätten



» Wir suchten tolle Aspekte, die wir noch verbessern konnten. «

DOUG KAUFMAN

» [PC] *Civ II* bot Völker-Boni, doch erst *Civ III* führte einzigartige Eigenschaften, Truppen und Gebäude ein.



» [PC] Das Interface wird *Civ*-Fans direkt vertraut vorkommen.

die Einheiten hingegen eine Art Lebensenergie, würden stärkere Truppentypen eine zweite Chance bekommen, sodass starke Zufallsergebnisse weniger krasse Auswirkungen hätten.

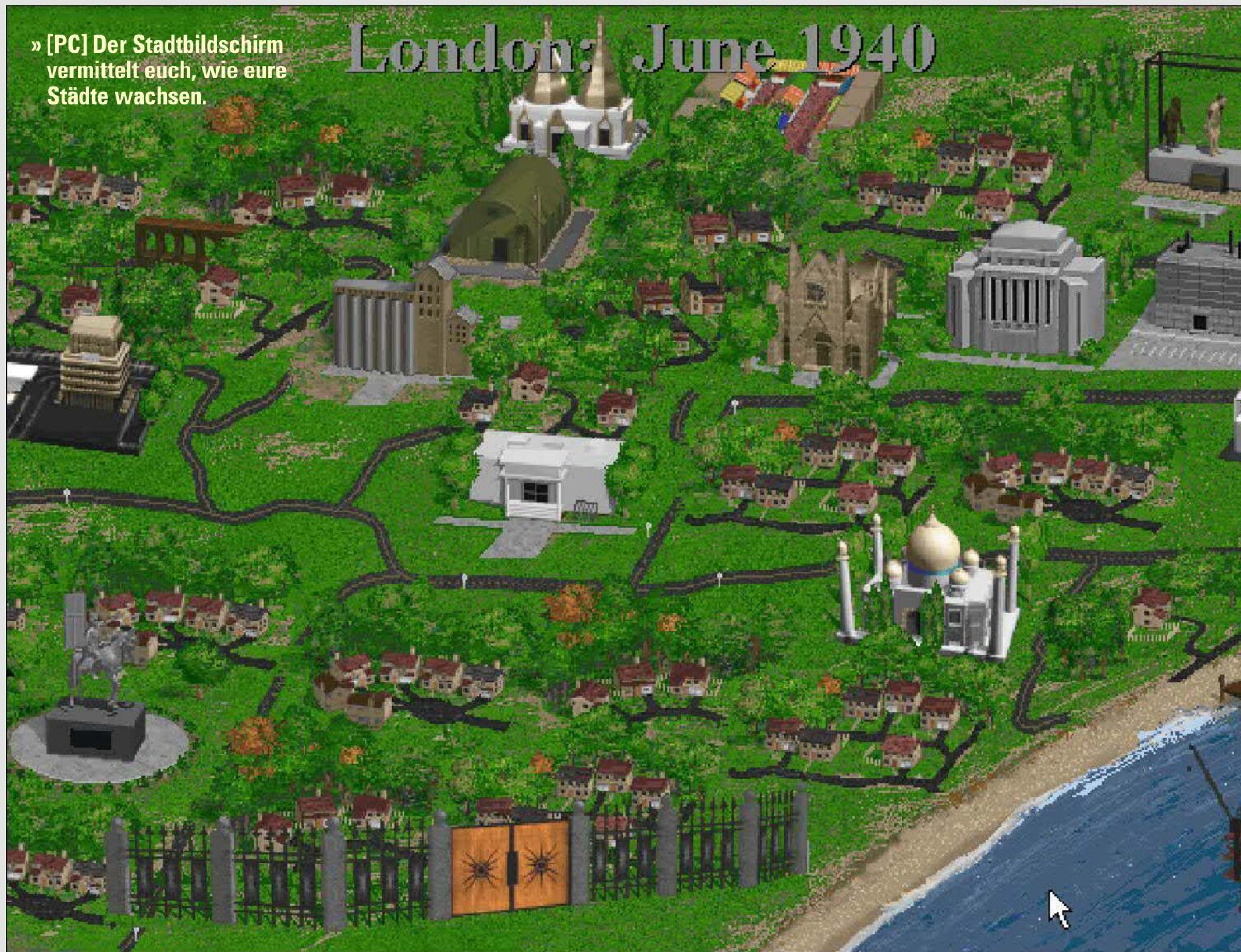
Bei der Umsetzung kristallisierte sich die Idee des kleinen grünen Lebensbalkens heraus. Kaufmann freut sich: „Das war damals richtig innovativ – Musketiere konnten nun zwei Treffer einstecken, bevor sie sterben! Beim Angriff auf einen Gegner mit Musketieren war es schwer, seine Linie zu durchbrechen. Das ist ein wirklicher Wendepunkt im Spiel. Es ist eine Art Renaissance, es verändert die Natur des Krieges." Oder um bei unserem Beispiel zu bleiben: Vielleicht hat der Speerträger im ersten Kampf sagenhaftes Glück und besteht gegen das Schlachtschiff – aber er wird es damit nicht zerstören. Er hingegen wird beim nächsten Angriff ziemlich sicher besiegt.

Die Designer wollten den Kern des Spiels verbessern, anstatt das Rad neu zu erfinden, erzählt uns Kaufman weiter: „Wir wollten *Civilization* nicht zu sehr verändern, weil die Leute sich daran gewöhnt hatten und der technologische Sprung auch seine Grenzen hatte. Unsere Philosophie lautete: Wir suchen nach 20 Prozent an doofen Dingen im Spiel und werfen sie raus – und nach den 20 Prozent an klasse Sachen, die wir noch besser machen wollen. Der Rest sollte so bleiben, wie er war." Diese Philosophie erinnert an ein Zitat, das Sid Meier zugeschrieben wird: „Ein Drittel hinzufügen, ein Drittel verbessern, ein Drittel entfernen."

„Ausgehend von unserem Leitspruch haben alle auf eigene Faust nach Aspekten gesucht, die toll sind, aber noch besser sein könnten", fährt Kaufman fort. Jeder im Team brachte Ideen für Verbesserungen ein und ▶



» [PlayStation] Grafik und Steuerung waren sehr anders im PlayStation-Port.



» [PC] Der Stadtbildschirm vermittelt euch, wie eure Städte wachsen.

hielt persönliche Nervfaktoren fest. Durch die vielen Perspektiven ergaben sich interessante Vorschläge. „Der Palast war eine offensichtliche Baustelle“, verrät Kaufman. Dieser beherbergte den Thronsaal des Spielers, der mit jedem Vorstoß in ein neues Zeitalter erweitert werden konnte. „Der Palast war eines der letzten Features, das während der finalen Testphase von *Civ I* hinzugefügt wurde. Er war eine Art Trophäenzimmer und existierte nur, weil es an grafischem Feedback für den Fortschritt des Spielers mangelte. Wir konnten ihn leicht ausbauen.“

Civilization II sollte sich nicht nur um die Eroberung von Städten drehen. Deshalb wurde ein größerer Fokus auf Handel und Diplomatie gelegt. So konnten Spieler erstmals Spione als Einheit bauen und auf geheime Missionen schicken. Ebenso gab es Karawanen-Einheiten, die man zu fernen Städten führte, um ertragreiche Handelswege einzurichten.

Der hohe Rat nutzte den Platz des Mediums CD auf die für die Ära typische Weise aus: Die Runde aus fünf Ratgebern konnte in Form von FMV-Videos konsultiert werden und gab ihre Einschätzung ab, wie gut sich die eigene Zivilisation in den zentralen Bereichen Militär, Wissenschaft, Handel, Außenpolitik und Zufriedenheit schlägt. In erster Linie war das ein Feature, das Einsteigern nutzte. Doch der Rat war auch für Lacher gut. So war der Militärberater ein klischeehaft kriegslüsternes General. Und wenn ihr den Rat während einer Phase der Anarchie aufsucht, beschimpfen euch die Ratgeber in einem chaotischen Durcheinander, sodass ihr kaum ein Wort versteht.



» [PC] Handel und Diplomatie wurden wichtiger in *Civ II*.

»Ich habe das Gefühl, *Civ II* sorgte für Gewissheit, dass *Civ* verbessert werden kann.«

DOUG KAUFMAN

Apropos Anarchie: Die Entwicklung von *Civilization II* litt darunter, dass Microprose schwere Zeiten durchmachte. Der zaghafte Vorstoß ins Genre der Point-and-Click-Adventures machte sich nicht bezahlt, und das Scheitern der Arcade-Abteilung hatte einen guten Teil der Geldreserven der Firma verbrannt. So war die Entwicklung von *Civilization II* bei Microprose weniger von Leidenschaft geprägt als vielmehr von nüchternen Geschäftsinteressen. „Ich weiß nicht mehr genau, was unsere Deadline war und wie schnell wir das Spiel fertiggestellt haben. Ich glaube, es ging verdammt fix“, sagt Kaufman. „Hätten wir zwei Jahre Zeit bekommen – wäre es unsere Aufgabe gewesen, ein Magnum Opus zu liefern –, wäre ein ganz anderes Spiel herausgekommen. Wir hätten ein Konzept entwickelt, damit das Spiel beim Erscheinen auf halbwegs aktuellem Stand der Technik ist.“

Dennoch sei jede Menge Liebe in *Civilization II* geflossen, betont Kaufman. „Wenn ein Entwickler es draufhat und gut ausgebildet wurde, bemerkt er, wann ein Projekt an eine gewisse Grenze stößt. Es gibt immer weniger Resultate für die investierte Zeit und das Gefühl stellt sich ein, dass nichts mehr hinzugefügt werden sollte. Wie wenn du Popcorn machst und der Mais langsam aufhört, aufzupoppen“, doziert Kaufman. „Natürlich gibt es immer etwas zu tun. Das Team könnte sich nach der letzten Testphase von *Civ II* direkt wie bei einem *Civ III* dransetzen und die Formel weiter verfeinern. Doch wenn das Spiel erst einmal ausreichend anders ist, legen es die geschäftlichen Notwendigkeiten nahe, den Titel zu veröffentlichen. Also lässt man das Projekt los und setzt sich an das nächste Spiel.“

Trotz der Entwicklungszeit von nur etwa einem Jahr wurde das 1996 auf PC erschienene *Civilization II* sehr erfolgreich und erhielt Portierungen für Mac und PlayStation. Es hält auf *Metacritic* eine Durchschnittswertung von 94 und steht damit gemeinsam mit *Civilization IV* an der Spitze der Reihe. Auch hierzulande erhielt der Titel Topwertungen, so vergab Michael Galuschka 88 Prozent in *Power Play* und Jörg Langer in *PC Player* fünf von fünf Sternen.

Nach 25 Jahren und etlichen *Civ*-Versionen ist es leicht, *Civilization II* zu verkennen. Doch es war genau der richtige Nachfolger für das erste *Civilization*. „Es gehört zu meinen größten Erfolgen“, resümiert Kaufman. „Ich habe alle anderen Fortsetzungen kaum gespielt. Aber ich habe gesehen, wie sich die Serie entwickelte und wie Leute sich in die kleinsten Details vertiefen. In gewisser Weise ist für mich *Civ II* der Anfang von *Civilization* als Marke“, schließt Kaufman. „Klar, *Civ I* hat den Grundstein gelegt. Aber ich habe das Gefühl, *Civ II* sorgte für die Gewissheit, dass *Civ* verbessert werden kann, ohne das Original zu zerstören.“



VÖLKERKUNDE

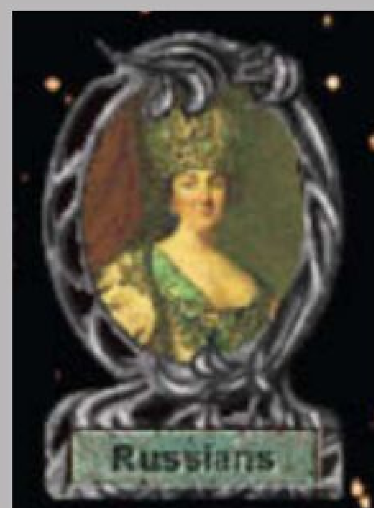
Alle Zivilisationen im Überblick

Die Starttechnologien in *Civ II* sind zufällig, werden jedoch durch Faktoren beeinflusst. Zum Beispiel, ob sie als „zivilisiert", „neutral" oder „militaristisch" klassifiziert werden und ob ihr historisches Äquivalent ein Weltwunder errichtet hat.



ROM

Herrscher: Julius Caesar
Herrscherin: Livia Drusilla
Farbe: Weiß
Die „zivilisierten" Römer setzen auf Expansion und erhalten wahrscheinlicher Tempel für Zufriedenheit oder Gerichte, um Korruption zu senken.



RUSSLAND

Herrscher: Lenin
Herrscherin: Katharina die Große
Farbe: Weiß
Russen blockieren nicht nur die expansionistischen Römer und Kelten, sondern starten auch wahrscheinlicher mit Reiterei oder Phalanx-Truppen.



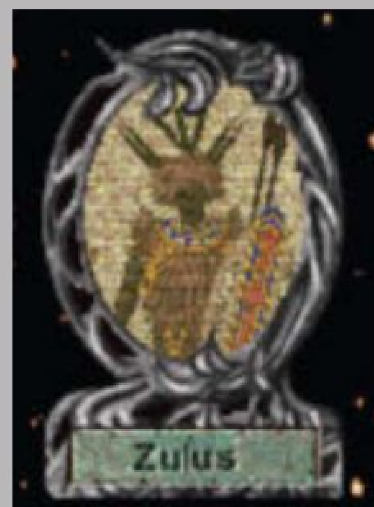
KELTEN

Herrscher: Cunobelinus
Herrscherin: Boudicca
Farbe: Weiß
Kelten beginnen oft mit Bestattungsritualen, die Zufriedenheit stiften. Weiße Zivilisationen haben jedoch die geringste Chance auf mehrere Starttechnologien.



BABYLONIEN

Herrscher: Hammurapi
Herrscherin: Ishtari
Farbe: Grün
Babylonier haben gute Aussichten auf ein frühes Weltwunder, da sie oft Töpferei erhalten und damit die Hängenden Gärten freischalten.



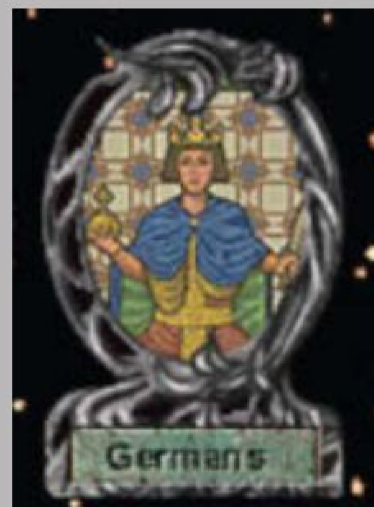
ZULU

Herrscher: Shaka
Herrscherin: Shakala
Farbe: Grün
Die beste Wahl für einen einfachen, aggressiven Start, da Zulu oft mit Militärtechnologie beginnt und so die ersten Kämpfe leicht gewinnt.



JAPAN

Herrscher: Tokugawa
Herrscherin: Amaterasu
Farbe: Grün
Mit etwas Glück starten die militaristischen Japaner mit Kriegerkodex samt weiteren Technologien, die es früh erlauben, eine schlagkräftige Armee aufzustellen.



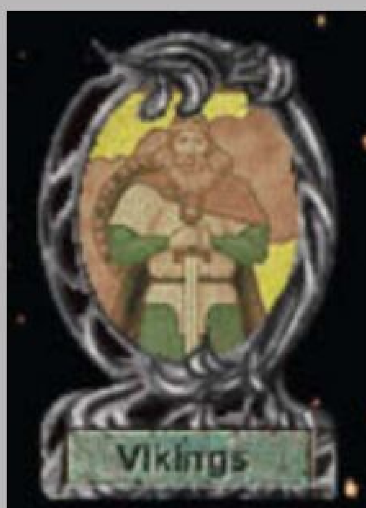
DEUTSCHLAND

Herrscher: Friedrich II.
Herrscherin: Maria Theresia
Farbe: Dunkelblau
Da die Römer zuerst platziert werden, ergibt sich ein Vorteil für die Deutschen, da das Spiel ein gutes Stück Land mit Abstand zu den ersten beiden Zivilisationen auswürfelt.



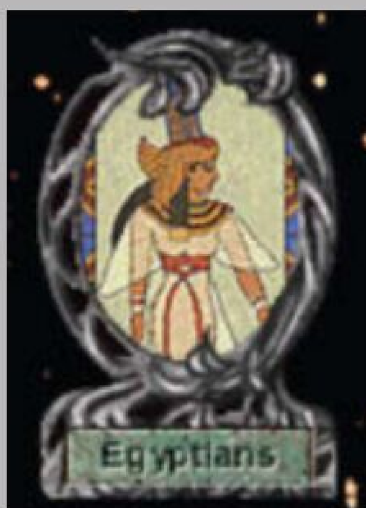
FRANKREICH

Herrscher: Louis XIV.
Herrscherin: Jeanne d'Arc
Farbe: Dunkelblau
Es kann nur eine Zivilisation jeder Farbe geben, doch die Franzosen haben dieselben Vorteile wie die Deutschen. In dem Fall entscheidet nur die eigene Vorliebe.



WIKINGER

Herrscher: Knut der Große
Herrscherin: Gunnhild
Farbe: Dunkelblau
Wikinger sind in Sachen Kriegsbereitschaft neutral klassifiziert. Sie gehören zu den wenigen Zivilisationen, die Chancen auf die seltensten Starttechnologien wie Monarchie haben.



ÄGYPTEN

Herrscher: Ramses II.
Herrscherin: Kleopatra
Farbe: Gelb
Die Ägypter sind die womöglich beste Zivilisation, da sie oft mit Maurerei beginnen und direkt Pyramiden bauen können, die das beste Weltwunder der Anfangsphase sind.



AZTEKEN

Herrscher: Montezuma
Herrscherin: Nazca
Farbe: Gelb
Alleskönner schaffen nicht viel in *Civ II*. Die gelben Fraktionen haben selten mehrere Technologien, und auf der Karte ist kaum noch Platz, wenn sie platziert werden.



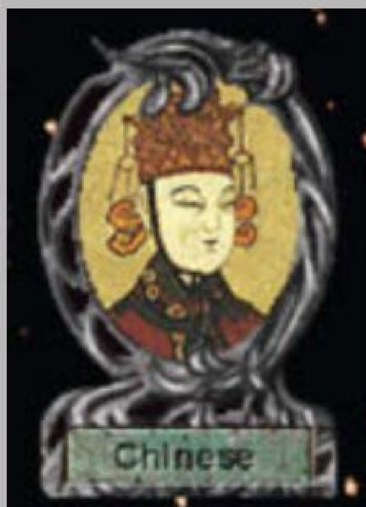
SPANIEN

Herrscher: Philipp II.
Herrscherin: Isabella
Farbe: Gelb
Die militaristischen Spanier sind vielleicht die beste gelbe Fraktion, da sie aggressiv starten und so vor allen anderen ein paar Nachbarstädte einnehmen können.



AMERIKA

Herrscher: Abe Lincoln
Herrscherin: Eleanor Roosevelt
Farbe: Türkis
Der Platz ist begrenzt, wenn die „zivilisierten" Amerikaner ins Spiel kommen. Dafür haben sie eine höhere Chance, sofort zur Monarchie aufzusteigen.



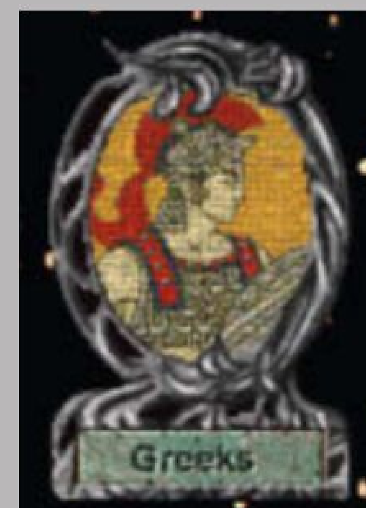
CHINA

Herrscher: Mao Tse-tung
Herrscherin: Wu Zetian
Farbe: Türkis
Türkisfarbene Völker können durch mehrere Starttechnologien einen frühen Vorsprung ausbauen, können nah bei der Konkurrenz landen und sind nicht für frühe Konflikte aufgestellt.



PERSIEN

Herrscher: Xerxes
Herrscherin: Scheherezade
Farbe: Türkis
Vermutlich die beste türkise Zivilisation. Ihre Startphase ist riskant, doch die neutralen Perser haben eine große Bandbreite potenzieller Starttechnologien.



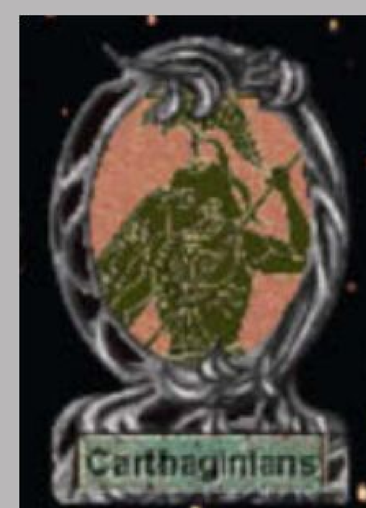
GRIECHENLAND

Herrscher: Alexander der Große
Herrscherin: Hippolyte
Farbe: Orange
Wegen des Weltwunders (Koloss von Rhodos) beginnen die Griechen am wahrscheinlichsten mit Bronzehandwerk, das praktischerweise gleich die Phalanx freischaltet.



ENGLAND

Herrscher: Henry VIII.
Herrscherin: Elizabeth I.
Farbe: Orange
Orangefarbene Fraktionen starten häufig mit mehreren Starttechnologien. Das macht Englands „Neutralität" mit ihrer Bandbreite an Zufallstechnologien umso wertvoller.



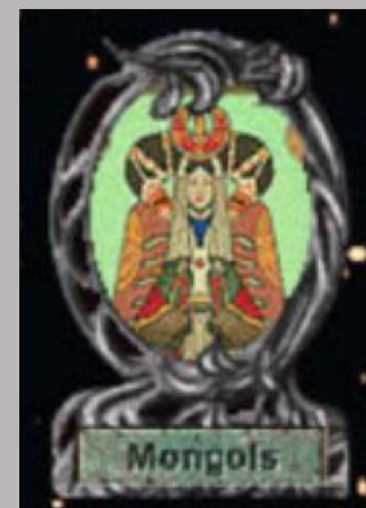
KARTHAGO

Herrscher: Hannibal
Herrscherin: Dido
Farbe: Orange
Beginnt wie die Griechen am ehesten mit Militärtechnologie. Da Karthago große Chancen auf mehrere Startechnologien hat, kann es früh eine starke Armee aufstellen.



INDIEN

Herrscher: Mohandas Gandhi
Herrscherin: Indira Gandhi
Farbe: Violett
Violette Zivilisationen tragen das Risiko, dass sie aus Platzmangel an den Polkappen enden. Andererseits erhalten sie am wahrscheinlichsten mehrere Starttechnologien.



MONGOLEN

Herrscher: Dschingis Khan
Herrscherin: Börte
Farbe: Violett
Die einzige militaristische unter den violetten Zivilisationen kann durch ihre große Chance auf mehrere Starttechnologien schon früh eine enorm starke Armee errichten.



SIOUX

Herrscher: Sitting Bull
Herrscherin: Sacajawea
Farbe: Violett
Die Sioux teilen mit Indien das Risiko einer fürchterlichen Startposition, aber die hohe Chance, das Spiel mit starker Technologie zu beginnen.



Die Atari- und C64-Jahre

Von Winnie Forster

Sid Meier

Reicht eine Entwicklerlaufbahn weit in die 16- oder gar 8-Bit-Zeit zurück, ist ein Personen- oder Firmen-bezogenes Full Set besonders reizvoll: Cover- und Verpackungsdesign erinnern an vergangenen Zeitgeist und popkulturelle Moden.



» Die Pappschachteln der vier älteren Titel (linke Bildhälfte) sind gefaltet und werden oben geöffnet. In Europa verwendet Microprose stabile Boxen mit Deckel (rechts im Bild), später auch kürzere, dunkelgraue Schachteln in bunt bedruckter Hülle, siehe *Red Storm Rising*.

An der schrittweisen Veränderung von Artwork-Stil, Typo und Logos erkennen wir die Evolution unseres Mediums und können Firmengeschichte und Künstlerbiografie nachfühlen. Einen Ehrenplatz in jeder Computerspiel-Vitrine verdient der 1954 geborene Amerikaner Sid Meier – ein 8-Bit-Könner, der dann in den 90er Jahren auf Windows zum Software-Star wird.

DIE MACHER

Sid Meier studiert Geschichte und Informatik an der Universität von Michigan und arbeitet nach dem Abschluss als Software-Ingenieur für General Instruments. Eine Las-Vegas-Reise der Firmenbelegschaft führt ihn mit Bill Stealey zusammen: Der GI-Kollege, Diplom-Kaufmann, Jetpilot und Major der U.S.-Air-Force-Reserve versenkt zig Münzen in Ataris frühen Vektor-3D-Automaten *Red Baron*, doch Meier spottet über die mickrige Grafik und doofe KI, behauptet, dass er das besser könne. Dann knackt er „Wild" Bills Highscore! Der Kommisskopf schlägt dem Coder eine geschäftliche Partnerschaft vor: „Wenn du es schaffst, ein besseres Spiel zu schreiben, dann schaffe ich es, es zu verkaufen!" Mit 1.500 Dollar Startkapital bauen die beiden Microprose auf und bringen 1982 *Hellcat Ace* in die Läden. Schon 1986 setzt Microprose zehn Millionen Dollar um. Meier und Microprose schreiben Software-Geschichte – als erfolgreichste Produzenten kriegerischer Simulationen für 8- und 16-Bit-Computer.

DIE SERIE

Fast ein Jahrzehnt lang begnügt sich Meier mit 48 Kilobyte und 16 Farben, reizt erst den Oldie-Rechner Atari 800, dann den technisch ähnlichen C64 aus. Bis Ende der 80er sind über die Hälfte der Spiele und alle Bestseller im Microprose-Katalog Meier-Originale. Die ältesten Meier- und Microprose-Titel, *Chopper Rescue* und *Floyd of the Jungle*, werden 1982 noch schlicht verpackt und regional vermarktet.

Alle folgende Titel erscheinen US- und weltweit in Pappschachteln, die sich im Regal hübsch zusammenstellen lassen: Meiers 8-Bit-Spiele inszenieren spielerische Komplexität, ausreichend Tiefgang und Detailverliebtheit, sind audiovisuell attraktiv und bedienungsfreundlich, bunt und Joystick-gesteuert, sie scrollen und zoomen, nützen Pokey- und SID-Soundchip. Nicht zuletzt sind sie interessant und mutig, weil sie Ideen und Mechaniken aus Brettspiel, Kino und Videospiel zu einer neuen Art der Unterhaltung formen: *Sid Meier's Pirates!*, halb Simulation, halb Actionspiel, ist ein hervorragende Beispiel für Meiers Können. Die Eigenschaften und Talente, die der Designer in den 80er Jahren auf den Bildschirm bringt, kommen auf DOS und Windows zur Reife, in

SID MEIERS 8-BIT-ORIGINALE



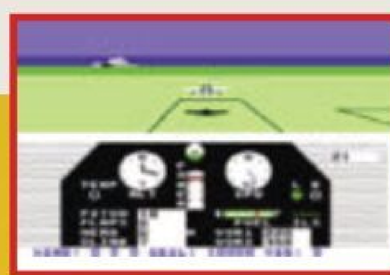
1982 HELLCAT ACE

U.S. Air Force gegen Japaner über pazifischem Blau: Der audiovisuell simple Flugkampf legt das Fundament für eine 3D-Militär-Action-Serie, die immer komplexer und realistischer wird und auch auf 16-Bit überspringt (*F-15, F-19*). *Hellcat Ace* erscheint in etwas kleinerer Verpackung und erst zwei Jahre nach dem Atari-Original auch für C64 und DOS-PC in der typischen, längeren Box.



1982 SPITFIRE ACE

Als *Hellcat*-Fortsetzung legt Meier ein technisch kaum modifiziertes Update nach, in dem RAF-Piloten über ihrer Insel, Europa und Nordafrika gegen Hitlers Luftwaffe – erst Stukas, am Ende Me-262-Jets – fighten. Wieder schreibt Meier das Atari-800-Original im Alleingang, und erst 1984 setzen Kollegen *Spitfire Ace* auf C64 und DOS um. Alle drei Versionen haben die typische Box.



1983 SOLO FLIGHT

Erst dieser Soloflug eines zivilen Kuriers macht Meier international bekannt: Mit „Hinter dem Flieger"-Perspektive sieht *Solo Flight* hübscher aus als andere 3D-Titel, spielt sich freundlicher und leichter. Auf Atari 800, Apple II, C64 und PC ist es der perfekte Kompromiss zwischen Spaß und Realismus – die Joystick-Simulation beweist Meiers „Casual"-Verständnis.



1983 NATO COMMANDER

Auf scrollenden Europakarten ziehen und kämpfen die Boden- sowie Lufttruppen von NATO und Warschauer Pakt in beschleunigter Echtzeit; damit der Spieler planen und befehlen kann, pausiert das Gemetzel zwischendrin. Den Vorläufer zur *Command*-Strategieserie gibt's erst mit Cartoon-, dann ernstem Cover. Frühe Schachteln sind um 2 oder 3 cm kürzer als die spätere Fassung.



1984 AIR RESCUE

Technisch hat das Shooter-Frühwerk *Chopper Rescue* gegen die Baller-Konkurrenten *Choplifter!* und *Fort Apocalypse* keine Chance. Dafür können sich im Duo-Modus Pilot und Schütze die Aufgabe teilen. Zwei Jahre später programmiert Meier das Spiel in Maschinencode als *Air Rescue I* (Bild) neu und hilft bei der C64-Fassung. Mit schönem Dave-Martin-Cover einer der seltensten Microprose-Titel!



1984 F-15 STRIKE EAGLE

Maßgeschneidert auf Atari 800 wird die militärische Jet-Kampfsimulation *F-15 Strike Eagle* dank zügiger C64-, PC- und ST-Umsetzungen zum Millionenseller und Meilenstein der 3D-Geschichte. Leider ist *F-15* heute fast unspielbar. In der Vitrine gut machen sich sowohl das US-Original mit durchgezogenem Bild als auch die internationale Schachtel mit himmelblauem Rahmen.



1985 CRUSADE IN EUROPE

In die dreiteilige *Command*-Serie lassen Sid Meier und Co-Designer Dr. Bever viel Geschichtswissen fließen. Der erste Titel zeichnet die alliierte Rückeroberung Europas im Zweiten Weltkrieg nach. Benannt ist er nach Eisenhowers Memoiren. Die strategische Simulation lässt sich gegen die CPU oder einen Menschen spielen, in fünf Einzelszenarios oder als großer Feldzug vom D-Day bis Paris.



Fotos: Fotos: Christian Boehm/Gameplan.de

Railroad Tycoon (1990), *Civilization* (1991) und schließlich *Alpha Centauri* (1999), dem Meisterwerk seines Schülers Brian Reynolds.

OVP UND AUSSTATTUNG

Knapp zehn Jahre lang stecken Floppys und Kassetten in Pappschachteln, die 3 cm dick, 15 cm breit und meist 21 cm hoch sind. Anfangs sind das recht schwache Klappschachteln, die oben geöffnet und verschlossen werden (links auf unserem großen Foto), ab 1985 und weltweit dann in der gleichen Größe festere Pappschachteln mit stabilem Deckel.

Hellcat Ace und *NATO Commander* erscheinen in 18-cm-Kurzpackungen und erst Jahre nach dem Atari-Original für C64 und DOS-PC im typischen Hochformat. Das Titelbild von *Spitfire Ace* tauscht Microprose schon 1983 gegen ein stärkeres aus und bringt mit diesem zweiten Motiv 1985 eine dritte Boxvariante: bräunlicher statt orange-gelber Rahmen, darunter das überarbeitete Microprose-Logo. Für fast alle Meier-Spiele gibt es mindestens zwei, oft drei oder vier Boxversionen, die Titelmotiv und Rahmen variieren. Viele US-Veröffentlichungen verzichten auf Letzteren und legen das Cover-Motiv rund um die Schachtel.

Silent Service, das am häufigsten umgesetzte Meier-Spiel, steckt in einer US-Box mit Rundum-Gemälde, die internationale Schachtel hat einen hellblauen Rundum-Rahmen. Der englische Microprose-Partner U.S. Gold verwendet statt Pappe gern Kunststoff und verkauft Meier-Spiele auch im Floppy-flachen „Folder“ und in kleinen Kompaktkassetten-Hüllen.

Microprose legt in jede Box ein exzellentes Anleitungsheft, eine Registrierpostkarte und den aktuellen Katalog – anfangs ein farbiges Faltblatt, dann klammergebunden und mit dem Motto „The Action is simulated. The Excitement is real.“ Ein paar Meier-Titel haben Sonderbeilagen: Achtet beim *Pirates!*-Gebrauchtkauf auf die schöne, gefaltete Seekarte!

Das schlanke Packungsdesign löst Microprose nach der C64-Aufgabe mit 16-Bit-Originalen wie *F-15 Strike Eagle II* (1989) und *Railroad Tycoon* (1990) ab und packt fette Regelbücher und mehrere Floppys in große Deckelschachteln. Die Euro-Boxen der 90er Jahre ergeben ein eigenes, äußerst voluminöses Microprose-Fullset.

RARITÄT UND WERT

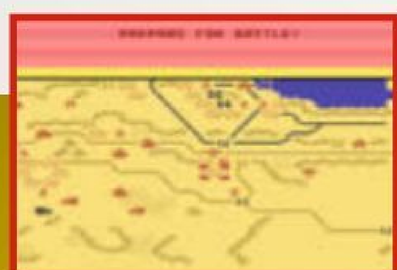
Die 8-Bit-Frühwerke des Sid Meier, sofern komplett und gut erhalten, sind nicht billig, aber auch nicht sündhaft teuer. Selbst ein fast 40 Jahre altes *Hellcat* in der 21-cm-Hochformat-Box findet man gebraucht noch für unter 50 Euro, und manchmal sogar noch eingeschweißt für 60 oder 70. Bekanntere Meier-Titel wie *F-15* gibt es gebraucht und komplett ebenfalls ab circa 30, „sealed“ für rund 100, *Pirates!* gebraucht und komplett ab 50 Euro. Teuer wird die Meier-Sammlung, wenn Spielqualität und hohes Alter zusammenkommen: Das hier abgebildete *Solo Flight* in der ersten, malerisch becoverten US-Packung kostet in gutem Gebrauchtzustand 100, fabrikneu eingeschweißt knapp 300 Euro. Routinierte Jäger und Sammler mit guten US-Kontakten suchen sich eine komplette, gut erhaltene Meier-8-Bit-Serie für rund 400 Euro zusammen; wer regulär im semi- und professionellen Retro-Handel einkauft, muss 800 Euro oder mehr für ein halbwegs unbeschädigtes, einigermaßen komplettes Set berappen. *



» **Action-Artwork mit breiter Rahmenfarbe: Aus frühen, naiven Covers entwickelt Microprose das unverkennbare Boxdesign, das wir in der zweiten Hälfte der 80er Jahre kennen und lieben lernen: Der erste Microprose-Titel *Hellcat Ace* in der – siehe Firmenlogo – 1985-PC-Auflage.**



» **Ab 1985 erhalten Meiers Werke ST- und Amiga-Umsetzungen: Die Größe der Packung ist unverändert, die Ausstattung auf die jeweilige Plattform angepasst, etwa die Tastatur-Schablone.**



1985
DECISION IN THE DESERT

Gemütliche Übersicht und Befehlsweitergabe, dann schneller „Echtzeit“-Vormarsch: Meiers drittes Strategiespiel simuliert den Krieg in Nordafrika in fünf Kapiteln, von 1940 bis El Alamein. Im Gegensatz zu späteren Meier-Werken stecken die *Command*-Titel nicht unter stabilen Deckeln, sondern noch in der schwächeren Schachtel mit Klappe oben – achtet beim Kauf auf Schäden!



1986
CONFLICT IN VIETNAM

Das abschließende *Command*-Spiel hat den Vietnamkrieg als Szenario, von der französischen Katastrophe bei Dien Bien Phu bis zum US-Rückzug 1972. Aus Westsicht eine Serie der Niederlagen, man quält sich durch fieses Terrain und Wetter, Tag- und Nachtgefechte. *Conflict in Vietnam* ist die letzte Atari-800-Entwicklung, bevor sich Microprose auf C64 und PC konzentriert.



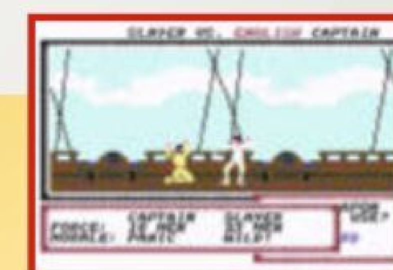
1985
SILENT SERVICE

Auf C64 fusioniert Meier 3D-Action und Strategie zu einer detailreichen, spielbaren Sim. Er pixelt U-Boot-Inneres und -Instrumente und baut, weil Bill Stealey es will, noch eine Kanone aufs Deck. 1986 ist Heinrich Lenhardt in *Happy Computer* begeistert: „… die Torpedos zischen, und man bekommt eine Gänsehaut, wenn Triebwerkgeräusche kreisende Zerstörer verraten.“



1986
GUNSHIP

Missionen rund um den Globus im Apache-Helikopter: Meier, Hendrick und Hollis recyceln und verbessern *F-15*-Engine und -Tools für eine Kriegssimulation auf C64 und PC, dann hübscher auf Amiga und ST und für englische Rechner auf Kassette und 3-Zoll-Floppy. *Gunship* verkauft sich famos, nämlich gut eine halbe Million Mal, bevor es 1990 auch noch auf japanischer Hardware abhebt.



1987
PIRATES!

Meiers letzter 8-Bit-Alleingang (Michael Haire hilft bei der Grafik) ist sein erfolgreichster und spielerisch fantasievollster. Von-oben-Navigation, Von-der-Seite-Action und illustrierte Geschichte, Handel, Entdeckung, Seegefechte und viel Spielwitz machen *Pirates!* zum Hit. In den USA gibt's unterschiedliche Covers eines Fechters, in Europa ein gerahmtes Segelschiff.



1988
RED STORM RISING

Mit *Gunship*-Kollege Arnold Hendrick schafft Meier das erste Microprose-Spiel nach Fremdlizenz und die erste Umsetzung eines Thrillers von Tom Clancy. In den USA erscheint *Red Storm Rising* mit textlastigem Cover (kleines U-Boot in roter See unter Riesenschriftzug), in Europa mit dem gerahmten Gemälde eines Raketen-gekrönten russischen Bären. Es ist Meiers 8-Bit-Abschied.

DIE EVOLUTION VON

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission legte die technische Messlatte für C64-Spiele höher. Trotz des großen Erfolgs überließ Dennis Caswell die Fortsetzung seines Geheimagenten-Plattformers anderen Entwicklern. Wir sprechen mit ihm und seinen Kollegen über die Entwicklung der Serie.

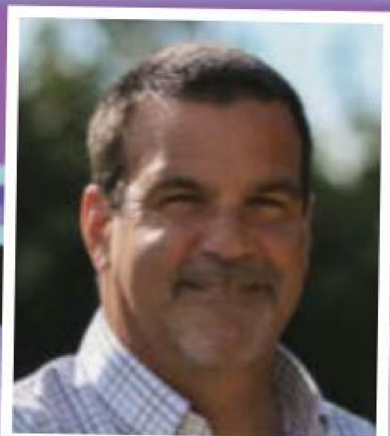
Inspiration ergibt sich oft zufällig, aber manchmal wird sie auch bewusst gesucht. Das war der Fall, als Dennis Caswell ins Kino ging und mit der Idee für sein nächstes Projekt nach Hause kam. Zusammen mit dem Vorbild eines Atari-8-Bit-Klassikers entstand der Plattformer *Impossible Mission*, in dem ihr einen agilen Geheimagenten steuert. Er soll die Basis des Schurken Dr. Elvin Atombender infiltrieren.

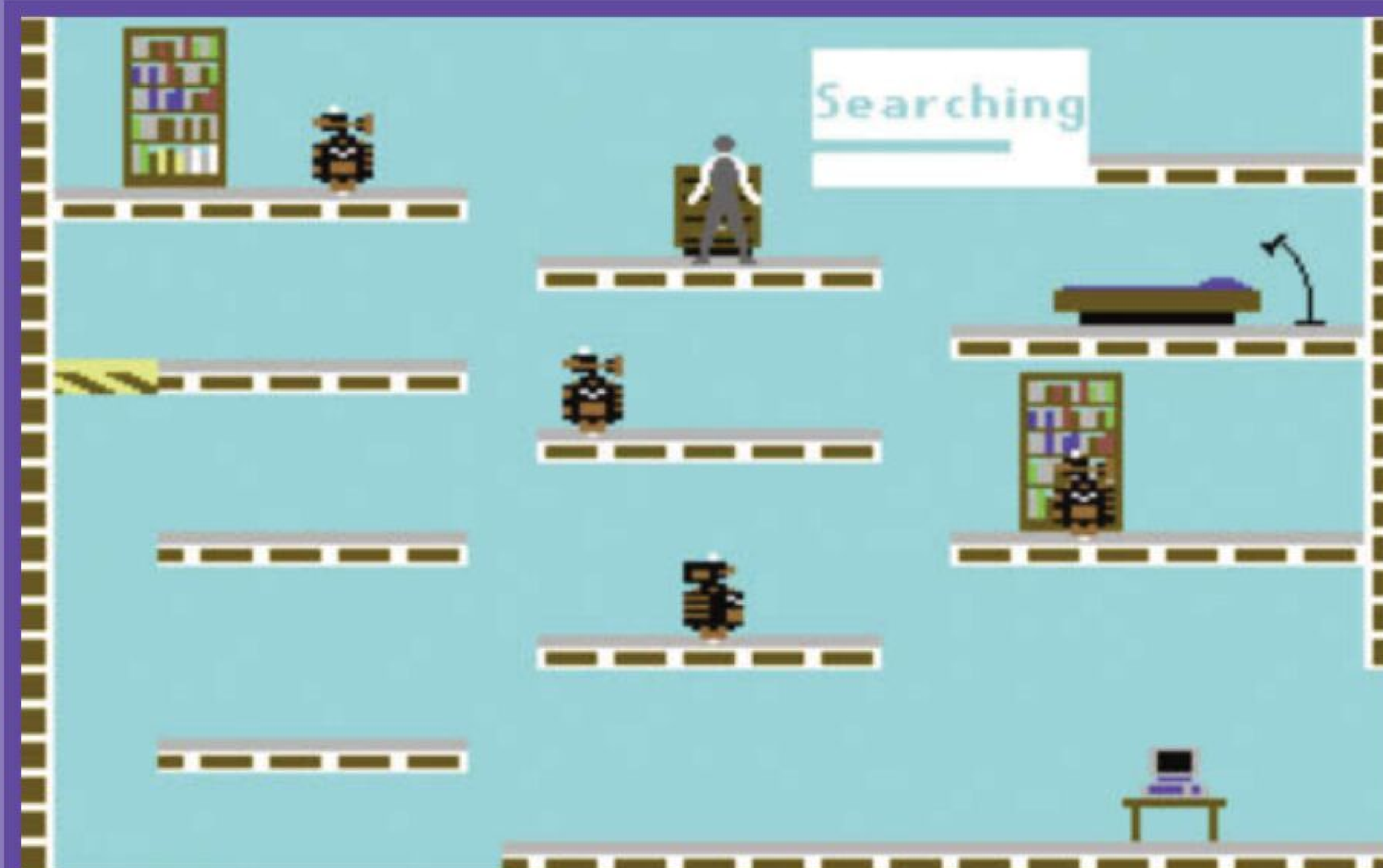
„Ich sah mir *WarGames – Kriegsspiele* an, mit dem ausdrücklichen Ziel, Inspiration für mein neues Projekt zu finden", sagt uns Dennis. „Der Film brachte mich auf die Idee, eine Art Hightech-Basis zu infiltrieren. Das Design wurde weitgehend von Spielen wie *Jumpman* beeinflusst. Plattformer waren zu dieser Zeit sehr beliebt, und der Entwickler von *Jumpman* hatte sein Büro quasi gegenüber von mir."

Nachdem er sich auf das Thema und das Genre festgelegt hatte, entwarf Dennis als Nächstes die Hauptfigur des Spiels. „Natürlich musste es ein Geheimagent sein", lacht er. „Ich wollte zwar keine Kopie einer bestehenden Figur erstellen, aber natürlich beeindruckte mich Sean Connery mit seiner Darstellung von James Bond. Es gab viel Material, welches aus dem Spionagewahn der 60er Jahre entstand, mir gefiel *The Man From U.N.C.L.E.* sehr, oder natürlich *Mission Impossible*."

Dennis entschied sich dazu, die Reihenfolge der 32 entlang von Aufzugschächten liegenden Räume – quasi die Levels des Spiels – zufällig generieren zu lassen, um Wiederholungen zu vermeiden. „Die zufällige Anordnung war eine Idee aus dem alten Terminal-Spiel *Rogue*. „*Impossible Mission* war bei jedem Durchgang ein wenig anders. Ich wollte kein Spiel wie *Pac-Man*, bei dem es eine feste Abfolge gibt, die der Spieler jedes Mal gedankenlos wiederholt."


» Dennis Caswell hat sich mittlerweile aus der Spieleszene verabschiedet.


» Ron Fortier leitete das ungarische Entwicklerteam von Kalifornien aus.



» [C64] In jedem Screen sollte man alle Objekte durchsuchen (die danach verschwinden).

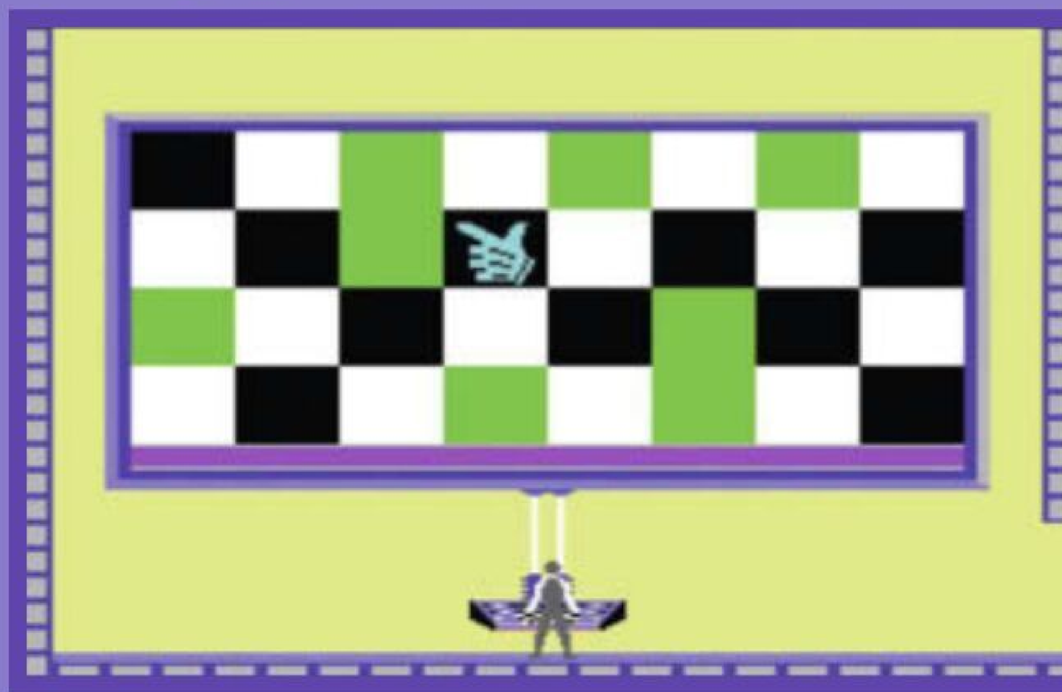

» Mihály Kenczler entwarf die Levels für *Impossible Mission II* in seiner Freizeit.


» Stuart Whyte leitete das Team rund um *Impossible Mission 2025*.


» Mark Cale übernahm die Konvertierungen im Auftrag von System 3.



» [C64] Bei jedem Absturz oder sonstigen Tod verliert ihr wertvolle Countdown-Zeit.



» [C64] Wenn ihr euch im Minispiel gut anstellt, könnt ihr euch Power-ups verdienen.



» [C64] Als letzte Aufgabe müsst ihr ein Puzzle zusammensetzen.

» *Impossible Mission* war bei jedem Durchgang ein wenig anders. « DENNIS CASWELL

Dennis ordnete die Räume seines Spiels nicht nur in zufälliger Reihenfolge an, er ließ sogar zu, dass ihr sie kurz betreten und direkt wieder verlassen könnt. „Ein Reiz von *Impossible Mission* bestand darin, den Schwierigkeitsgrad eines Raumes zu bewerten und zu entscheiden, ob man ihn direkt schon erfolgreich beenden kann", erklärt er uns.

„Sagen wir, ein Raum ist voller Roboter, die euch das Leben schwer machen. Vermutlich wäre es besser, die Roboter in eine Art Schlafmodus zu versetzen, damit ihr den Raum einfacher lösen könnt. Da ihr dafür aber noch keine Möglichkeit habt, könnt ihr den Ort verlassen und zu einem späteren Zeitpunkt wiederkommen."

Die Idee der zufälligen Räume gefiel Dennis so gut, dass er sie auch für die gegnerischen Einheiten anwandte. „Jedem Roboter wurde zu Beginn des Spiels ein zufälliges Verhalten zugewiesen", so Dennis weiter.

„Ich wollte sie unberechenbar machen. Wenn ihr also einem Roboter zum ersten Mal begegnet, müsst ihr herausfinden, ob er für euch eine Bedrohung darstellt. Die Roboter hatten verschiedene Verhaltensweisen, also herrscht immer die Ungewissheit, ob sie euch in Ruhe lassen, angreifen und sogar jagen."

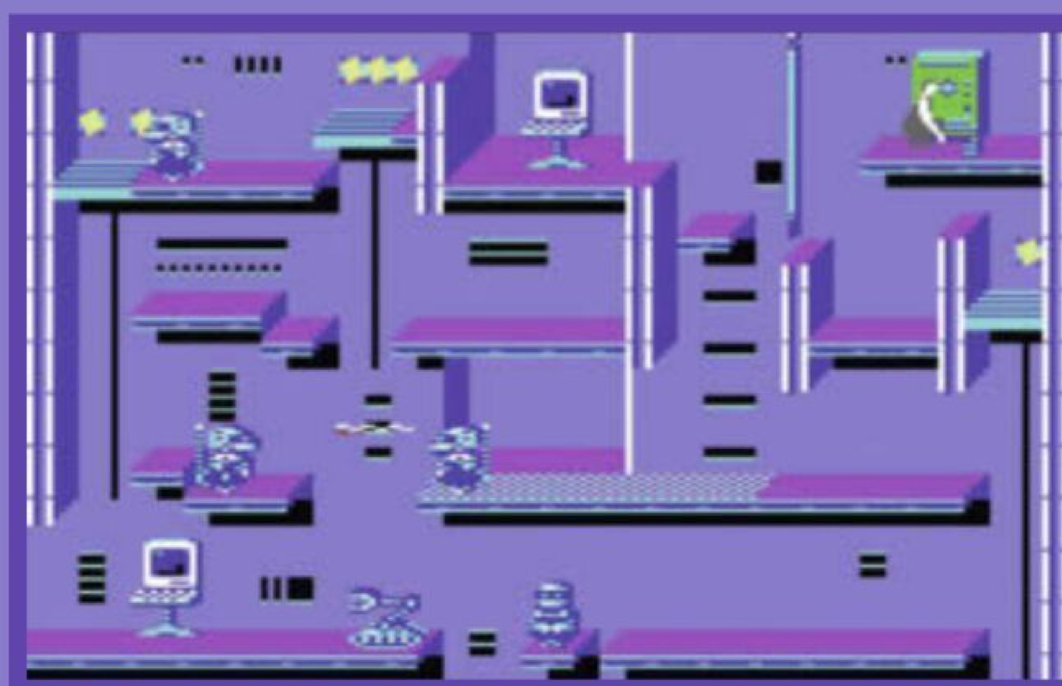
Trotz seiner schießwütigen Vorbilder entschied sich Dennis dazu, den Helden seines Spiels nicht zu bewaffnen. „Im Nachhinein wäre es bestimmt lustig gewesen, aber ich glaube nicht, dass sich das drastisch ausgewirkt hätte", sinniert er. „Manche Räume müssen mehrfach durchlaufen werden. Wenn man aber alle Roboter eines Raums eliminieren könnte, wird das Spiel zu einfach. Ich hätte mir dann ein anderes System ausdenken müssen, damit das Spiel interessant bleibt."

Statt wild umherschießend durch die Räume zu rennen, müsst ihr Geschick und Hirn beweisen, indem ihr mit gutem Timing über Roboter springt, Plattformen nutzt und Gegenstände (wie Tische oder Fernseher) nach Codekarten und Power-ups durchsucht. „Ich wollte dem Spiel damit zusätzliche Spannung verleihen. Je nachdem, welcher Roboter in der Nähe war, konntet ihr mehr oder weniger Zeit mit der Suche verbringen, bevor ihr euch wieder aus dem Staub machen musstet. Ihr müsst euch also ständig entscheiden, wie viel Zeit ihr für das Durchsuchen eines Objekts aufwenden wollt."

Als kleine Auflockerung für zwischendurch griff Dennis auf einen beliebten Trick zurück. „Ich war schon immer ein Fan von Minispielen. So ein ‚Spiel im Spiel' ist gut dafür, eine Verschnaufpause einzulegen. Also ▶



» [C64] In *Impossible Mission II* könnt ihr die nervigen Roboter mit Minen ausschalten.



» [C64] Stereotypisch werden Tresore nur mit Sprengsätzen geöffnet.

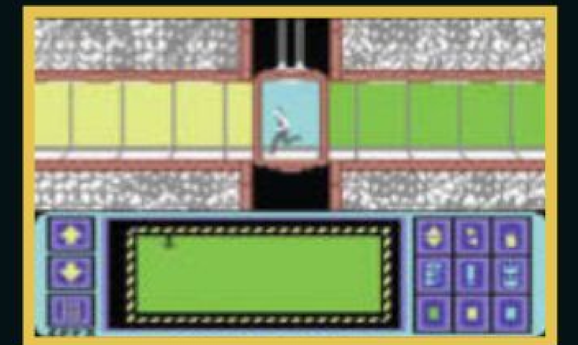
EVOLUTIONSSTUFEN

GEHEIMAGENTEN IM WANDEL

Wie sich die Helden mit der Zeit verändern.

IMPOSSIBLE MISSION

Agent 4125 ist ein äußerst geschickter Athlet mit einem Talent zum Aufdecken von Geheimnissen. Natürlich ist er an die adrett gekleideten Geheimagenten der 60er Jahre angelehnt und füllt diese Rolle hervorragend aus.



IMPOSSIBLE MISSION 2025

Im Nachfolger dürft ihr zwischen einem ehemaligen Marine, einem kybernetisch aufgepeppten Athleten oder einem (T1000-) Roboter auswählen. Man sollte meinen, dass sie unterschiedliche Fähigkeiten besitzen, das ist aber leider nicht der Fall.



IMPOSSIBLE MISSION REMAKE)

Auch in der Neuauflage dürft ihr wählen, diesmal zwischen einem männlichen, weiblichen oder androiden Agenten. Leider unterscheiden sich die Helden auch diesmal nicht voneinander, sondern springen immer noch im Salto hin und her.





EVOLUTIONSSTUFEN

AUFSTIEG DER ROBOTER

Nicht nur ihr entwickelt euch weiter …

IMPOSSIBLE MISSION

Ihr könnt den Robotern nicht sofort ansehen, ob sie gefährlich sind oder nicht. Gleich aussehende Modelle können eine sehr unterschiedliche Bedrohung darstellen. Einige sind handzahm, andere ignorieren euch, bis ihr ihnen zu nahe kommt. Manche schießen auch sofort ihre tödlichen Lichtblitze.



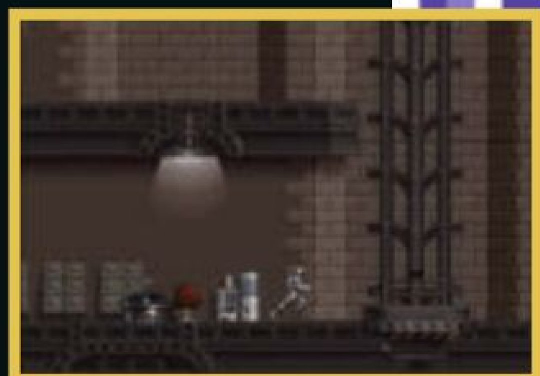
IMPOSSIBLE MISSION II

Einige der Roboter dürften bereits bekannt sein, es gibt aber auch eine Reihe neuer Gegner, die euch das Leben schwer machen. Diese legen Landminen oder stoßen euch von Plattformen. Zudem existieren hilfreiche Gesellen, auf die ihr springen könnt.



IMPOSSIBLE MISSION 2025

Die Roboter von *Impossible Mission 2025* ähneln eher denen des Originals. Sie sehen ähnlich aus, verhalten sich aber unterschiedlich. Neben schnellen und eher gemächlichen Modellen findet ihr auch welche, die euch hartnäckig durch den Raum verfolgen.



entwarf ich ein kleines musikalisches Memory, was mir persönlich sehr gut gefiel."

Eine weitere Besonderheit war es, dass unser Held unverwundbar war. „Es war damals neu, dass eine Spielfigur keine Lebenspunkte verlor und irgendwann starb", erinnert er sich. „Ich nutzte den Faktor Zeit als Ressource. Das Spiel musste innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens beendet werden. Wenn man von einer Plattform fiel oder anderweitig ‚starb', gab es eine Zeitstrafe. Um das Spiel erfolgreich zu beenden, konnte man sich davon also nicht viele leisten."

Das innovative Spielprinzip begeisterte viele C64-Besitzer, und so verkaufte sich der Plattformer wie warme Semmeln. Dennis trennte sich jedoch von seinem Publisher Epyx, der den zweiten Teil dem Studio Novotrade und Ron Fortier anvertraute.

„Eine Fortsetzung beginnt immer damit, dass man das Original spielt und sich überlegt, was man ausbauen und verbessern könnte", erklärt uns Ron. „Ich erstellte einen kurzen Abriss darüber, wie ich mir den zweiten Teil vorstellen könnte. Ich glaube, das Dokument war so um die 20 Seiten lang. Epyx gab mir kurz darauf grünes Licht."

Nachdem Ron sein Design fertiggestellt hatte, begann das ungarische Studio Novotrade mit der Entwicklungsarbeit. Ron leitete die Produktion von den kalifornischen Büros des Publishers Epyx aus. „Es war eine große Herausforderung, dass das Spiel in Budapest entwickelt wurde, da Ungarn zu diesem Zeitpunkt noch ein Sowjetstaat war. Software, die aus einem Sowjetstaat nach Amerika kam, wurde strengstens geprüft."



» [C64] Für die dunklen Räume in *Impossible Mission II* müsst ihr ein Licht-Extra finden.

Mihály Kenczler war für das Leveldesign zuständig: „Ich kann mich noch recht gut erinnern, ich war richtig fies", lacht er. „Plattformen rutschten unter tiefe Hindernisse, und manche Sprünge musste man auf den Pixel perfekt ausführen. Das war aber okay, denn *Impossible Mission II* war ein anderes Spiel mit neuen Zielen. Als Leveldesigner durfte ich machen, was ich wollte. Ich erstellte leichte und schwierige Levels, damit die Spieler sich an einen steigenden Schwierigkeitsgrad gewöhnen konnten."

Mit dem neuen Leveldesign änderte sich auch das Spielprinzip. Neben versteckten Tresoren könnt ihr nun auch Roboter in

> »Auch wenn das nicht ganz zu der Story passte: Die Vorteile für das Gameplay lagen auf der Hand.«
>
> MIHÁLY KENCZLER



» [C64] Dürfen natürlich nicht fehlen: bewegliche Plattformen.



» [Amiga] In *Impossible Mission 2025* findet ihr erstmals Waffen.



» [Amiga] Jetpacks sind sehr nützlich, der Treibstoff für sie ist jedoch knapp.

die Luft sprengen. „Mir gefiel die Idee mit den Zeitbomben sehr gut", sagt uns Mihály. „Ihr könnt Bomben oder Landminen einsetzen, um die Roboter zu bekämpfen. Außerdem war es möglich, auf die Roboter zu springen, um in höher gelegene Bereiche zu kommen. Auch wenn das nicht ganz zu der Story passte: Die Vorteile für das Gameplay lagen auf der Hand."



» [Amiga] Dank des Hologramms lassen euch Roboter in Ruhe und Minen lösen nicht aus.

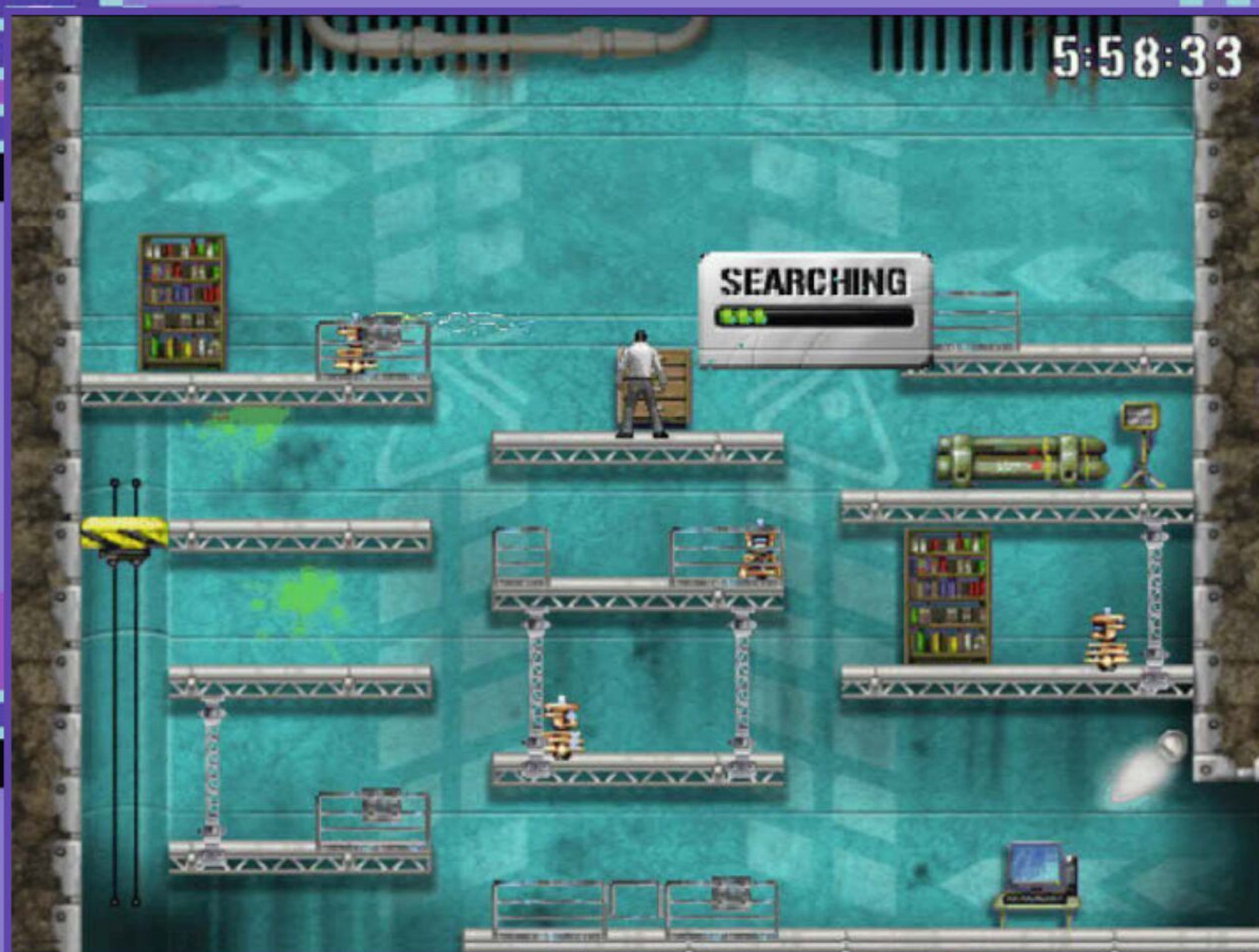
Zur weiteren Evolution gehörten Räume, die komplett im Dunkeln lagen, es sei denn, man hatte ein Power-up, das Licht erzeugte. „Das brachte einfach mehr Abwechslung", erinnert sich Ron. „Spiele sind immer unterhaltsamer, wenn sie nicht zu geradlinig sind. Die Spieler mögen es, wenn sie mit einer Herausforderung konfrontiert werden, die sie dann überwinden." Wie das Original verkaufte sich *Impossible Mission II* sehr gut. Konvertierungen für die anderen Heimsysteme durften natürlich nicht fehlen.

Sechs Jahre später wurde Stuart Whyte von Microprose mit einer 16-Bit-Version beauftragt. „*Impossible Mission* war ein absoluter Klassiker", schwärmt Stuart. „Die wunderschönen Animationen machten ▶



» [Amiga] Akrobatisch verlassen wir das Cabrio.





» [PS2] Im Remake durchsucht ihr die Einrichtungsgegenstände deutlich schneller.



» [PS2] Identisch zum Original: das Level-Layout im Update.



» [PS2] Auch die Roboter sind weiterhin brutale Gegner.



▶ das Spiel so besonders. *Impossible Mission 2025* wurde zunächst auf dem SNES und Mega Drive programmiert, und wir wollten die 16-Bit-Systeme voll ausreizen."

In Stuarts Version dürft ihr einen von drei Agenten auswählen, um mit diesem die Story zu erleben. „Ich hatte schon ganz vergessen, dass einer der drei Agenten ein Roboter aus flüssigem Metall war. Ganz klar *Terminator 2*! Wir mussten natürlich den Zeitgeist treffen."

Neben den drei neuen Spielfiguren bestand die größte Veränderung der 16-Bit-Fortsetzung aus den riesigen, scrollenden Räumen. „Die neue Hardware ermöglichte es uns, die Spiele offener und größer zu gestalten", stellt Stuart klar. „Diese Single-Screen-Plattformer waren ein Relikt aus den alten 8-Bit-Zeiten, damit konnte man niemanden mehr hinter dem Ofen hervorlocken!"

Die ambitionierten Entwickler respektierten das Original, erweiterten aber dessen Grundformel. Dies führte unter anderem zu Power-ups wie der Nadelkanone oder dem militärischen Jetpack.

„Für uns war es wichtig, dass *Impossible Mission 2025* sofort an das Original erinnert", konstatiert Stuart. „Die Spieler sollten weiterhin versteckte Objekte suchen, und die digitalisierte Stimme war hervorragend. Aber es war uns klar, dass es nicht reichen würde, *Impossible Mission* einfach nur zu kopieren. Deshalb brauchten wir mehr Abwechslung – und zu dieser Zeit waren Shoot-em-ups sehr gefragt."





» [PS2] Seiner Zeit voraus: Ihr spielt als Mann, Frau oder Android.

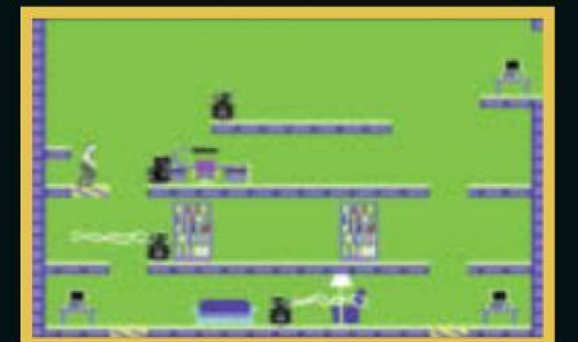
EVOLUTIONSSTUFEN

SCHÖNER WOHNEN

Von zufälligen Levels, hohen Türmen und luftigen Räumen.

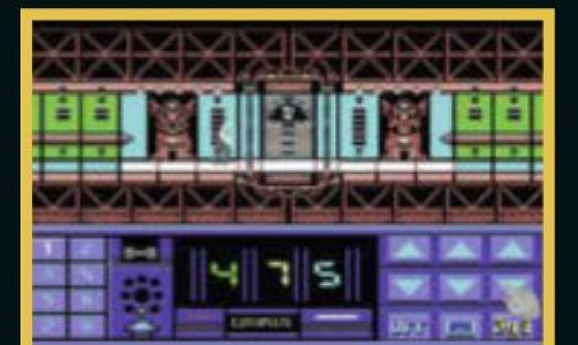
Impossible Mission

Ihr wisst nie genau, was euch in *Impossible Mission* erwartet. Die Reihenfolge, in der man die unterirdischen Level durchläuft, ist völlig zufällig. Dazu kommt, dass die Fähigkeiten der Roboter bei jedem Spielstart neu verteilt werden. Tolle Sache!



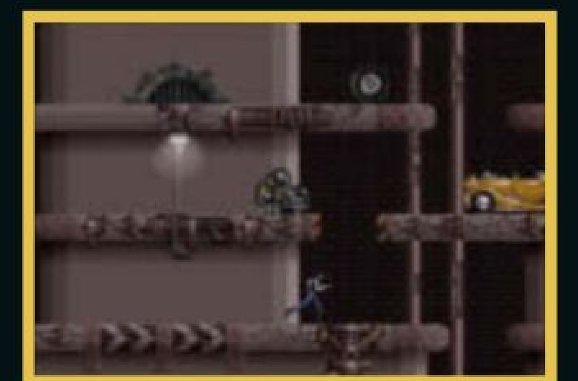
Impossible Mission II

Im Gegensatz zum Original betretet ihr die Räume in einer festen Reihenfolge, dafür ist die Zahl der Raumtypen deutlich höher. Diese sind in einzelne Türme gruppiert, die zusammen eine Festung bilden. Der Schwierigkeitsgrad liegt spürbar höher als im Original.



Impossible Mission 2025

Erstmals erstrecken sich die Räume über mehr als einen Bildschirm. Somit fühlt sich die Welt deutlich größer und offener an. Das Tückische dabei: Ihr wisst natürlich nicht, was sich über oder unter euch befindet.



» Für uns war es wichtig, dass *Impossible Mission 2025* sofort an das Original erinnert. « STUART WHYTE

Die Idee für das Jetpack kam vermutlich mehr aus *Jetpac* von Ultimate als aus dem Bond-Streifen *Thunderball*. „Ich weiß es ehrlich gesagt nicht mehr ganz genau“, gibt Stuart zu. „Wir wurden aber eher von Videospielen als von Filmen beeinflusst, weil jeder von uns mit einem Spectrum groß geworden ist.“

Einige Ideen fielen dem Zeitdruck zum Opfer. „Wir wollten verschiedenste Bosse und diverses irre Zeug drin haben, aber wir mussten uns beeilen, weil wir *Impossible Mission 2025* wie geplant für SNES und Mega Drive fertigstellten wollten. Am Ende sind diese Versionen nie erschienen, dafür konvertierten wir sie für Amiga und CD32.“ *Impossible Mission 2025* wurde alles andere als euphorisch bewertet und läutete eine kurze Pause der Serie ein. Erst im letzten Jahrzehnt nutzte System 3 die Chance und erfand das Original neu. Wie bereits in *Impossible Mission 2025* wählt ihr in der 2007er-Neufassung für Sony PSP und Nintendo DS (und später noch Wii) aus drei Spielfiguren.

„Diesmal dürft ihr zwischen einem männlichen oder weiblichen Agenten oder einem Roboter auswählen“, erklärt uns Mark Cale, Gründer von System 3. „Die Zeiten hatten sich geändert, es gab nun auch viele Filme und Serien mit weiblichen Helden. Unser Spiel ist ansonsten aber ein Remake des Originals, wir haben die Fortsetzungen nicht weiter beachtet.“ Ein Detail, das sich durch die komplette Serie zieht, sind die feindlichen Roboter. „Wir haben die Roboter grafisch überarbeitet, aber es hätte keinen Sinn ergeben, neue Feinde zu erfinden. Die Roboter passten perfekt in die Geschichte, und ich wollte dem Original so treu wie möglich sein“, erklärt Mark.

Natürlich gab es auch etwas Raum für Verbesserungen. „Ich fand es in Spielen immer frustrierend, warten zu müssen“, verrät Mark. „Gerade in *Impossible Mission* mussten die Spieler viel warten, um den Robotern auszuweichen. Ich empfand es als einen Schwachpunkt des Spiels, und wir konnten das etwas optimieren. Auch waren manche Rätsel zu schwierig, also gaben wir kleine Hilfestellungen. Das waren aber die einzigen Elemente, die wir geändert haben.“

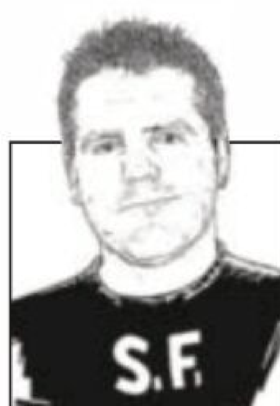
Die Reaktion auf das Remake war so überwältigend, dass die beiden folgenden Konsolengenerationen ebenfalls eine Version erhielten. Dennis Caswell ist immer noch begeistert davon, wie weit seine ursprüngliche Idee gediehen ist: „Ich habe nie daran gedacht, *Impossible Mission* zu erweitern oder zu überarbeiten. Das Design war nicht perfekt, dafür waren die Animationen und grafischen Effekte für damalige Zeiten sehr hübsch. Ich kann mich glücklich schätzen, dass *Impossible Mission* den Leuten bis heute zu gefallen scheint.“ ★



» RETRO-REVIVAL

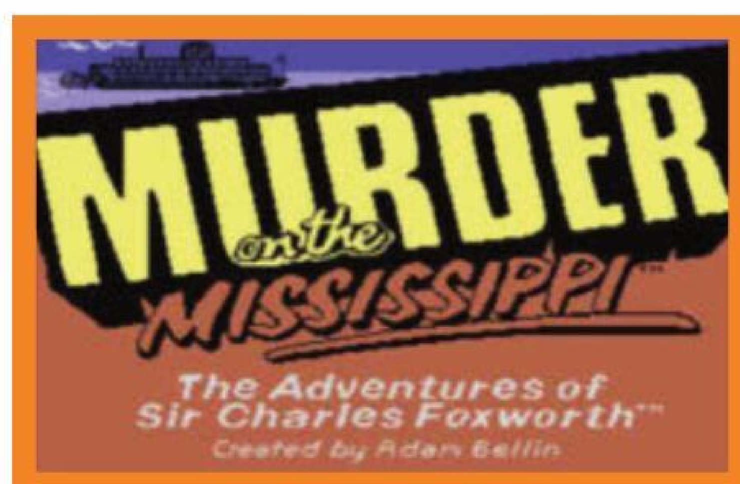
Murder on the Mississippi

SPÄTE AUFKLÄRUNG



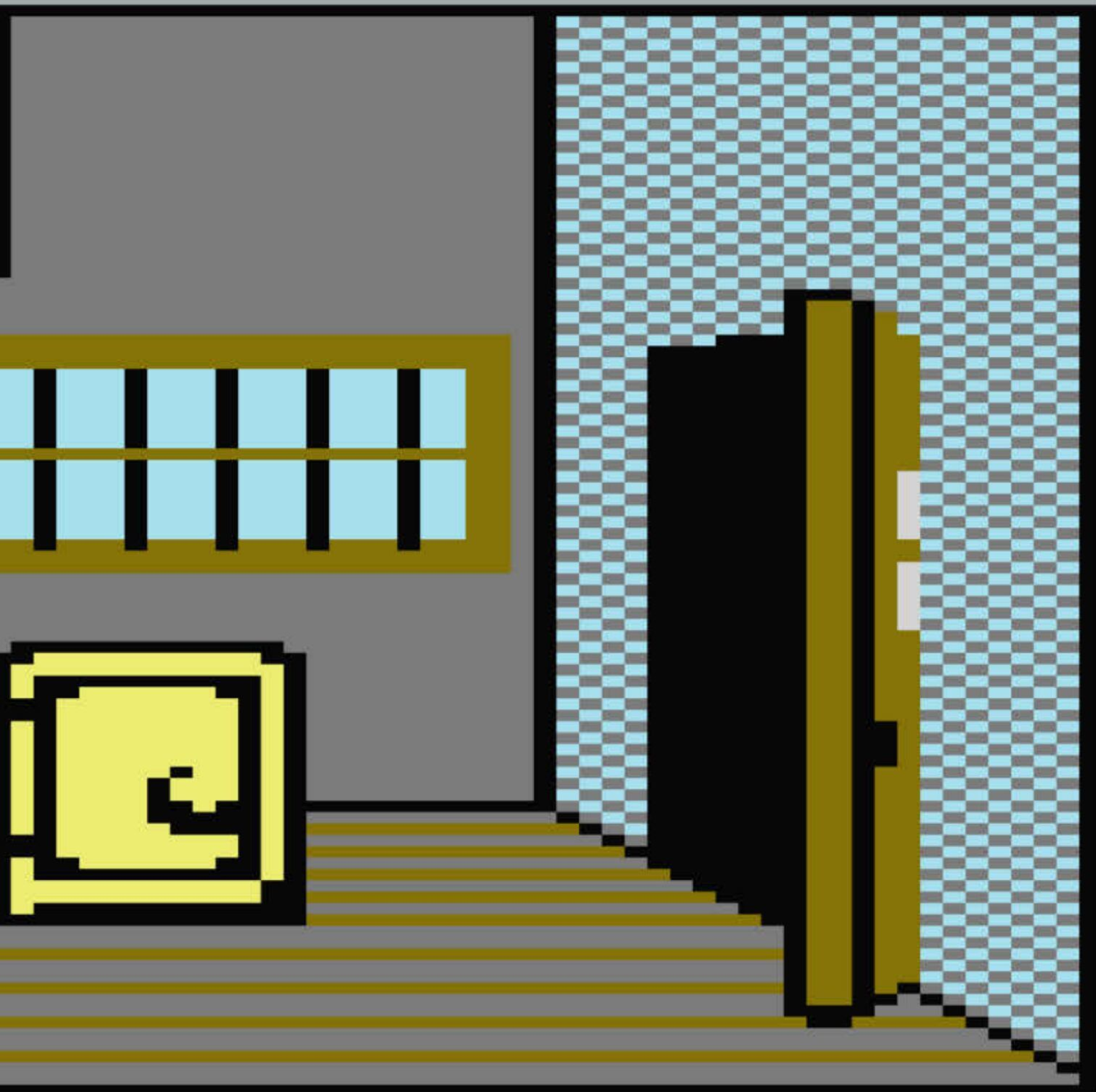
» **PUBLISHER:** ACTIVISION
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **HARDWARE:** COMMODORE 64

Von Stephan Freundorfer



Wenn man seine Kindheit und Jugend im Schatten des Bayerischen Waldes zugebracht hat, den die Frequenzen dreier TV-Sender nur mit Mühe überwinden konnten, dann gehörten die Bildschirmauftritte von Agatha-Christie-Figuren wie Miss Marple oder Hercule Poirot ganz automatisch zu den seltenen Highlights der Fernsehwoche. Ich konnte also gar nicht anders, als in jungen Jahren ein zeitweiliges Faible für Whodunit-Krimis zu entwickeln. Und da war es natürlich besonders elektrisierend, auf dem Commodore 64 selbst auf eine verzwickte Mörderjagd zu gehen.

Murder on the Mississippi lieferte 1986 ein Szenario, das schwer vom Poirot-Fall *Tod auf dem Nil* inspiriert war und klassischer nicht hätte sein können. Detektiv Sir Charles Foxworth schippert mit seinem untersetzten Diener Regis auf einem Raddampfer über den titelgebenden Strom, als die beiden – drei Tage von ihrem Ziel New Orleans entfernt – in Kabine 4 über eine Leiche stolpern. Der hinzugezogene Kapitän Overbight identifiziert den Toten als Raleigh Cartwright III., einen nicht unbedingt wohlgelittenen Geschäftsmann, wie sich im Verlauf der Ermittlungen herausstellt.



Und so wandere ich also mit Foxworth und Regis über die vier Decks des Dampfers, suche nach Indizien, betrete Kabinen und spreche mit den acht Mitreisenden, die alle irgendwie in Verbindung mit dem Opfer zu stehen scheinen. Im Gegensatz zu früheren Text- und Grafik-Abenteuern und den im Folgejahr zum Siegeszug ansetzenden Point-and-Click-Adventures besitzt *Murder on the Mississippi* keinen Parser aus einzutippenden oder anzuklickenden Verb-Objekt-Kommandos. Stattdessen wird das Protagonisten-Duo per Joystick durch die überschaubare Krimi-Kulisse gelenkt, was sich auf Dauer (auch wegen des ständigen Nachladens von Räumlichkeiten während der Bewegung) als eher zähe Angelegenheit erweist.

Auf Knopfdruck erscheinen dann doch eine Handvoll Befehle auf dem Bildschirm: Foxworth kann sich umsehen, ein Indiz betrachten oder mit den Leuten reden – gewöhnlich über die anderen Passagiere und was die so gesagt haben. Elementar dabei: Das exakte Notieren von Aussagen durch Anklicken einzelner Wörter der Gespräche. Zusammen mit der verzwickt konstruierten Geschichte sorgte dies zwar für motiviertes Tüfteln und eine ansehnliche Spieldauer. Es gelang mir aber innerhalb zahlloser Flusskreuzfahrten nicht, den wahren Täter zu finden. Immer wieder fand mein Detektiv aufgrund sporadisch umherfliegender Messer und Planken sein überraschendes wie vorzeitiges Ende. Und natürlich vergaß ich stets zu speichern.

Erst die Rückkehr zu diesem trotz seiner Macken atmosphärischen und gelungenen Ermittler-Abenteuer ließ mich (dank Komplettlösung) nach 35 Jahren ein klassisches Finale erleben, in dem Foxworth alle Passagiere versammelt und mittels brillanter Beweisführung die schuldige Person in ihrer Mitte identifiziert, wobei die ganze Geschichte nochmal einen überraschenden Twist verpasst bekommt. Ebenfalls überraschend (für mich, andere mögen das 2009 von der Website *GamersGlobal* geführte Interview früher verinnerlicht haben): Der damalige Markt&Technik-Redakteur Boris Schneider war verantwortlich dafür, dass ich meine Ermittlungen auf Deutsch führen durfte.

Boris übersetzte die Texte auf eigene Faust, integrierte sie via selbstprogrammiertem Hex-Editor ins Spiel und lieferte der deutschen Activision-Filiale seine Mississippi-Version, die – nach einem Go aus den USA – prompt bei uns auf den Markt kam. Und anschließend von Boris in einem *Happy-Computer*-Sonderheft recht positiv getestet wurde, vor allem, weil „sich Activision entschlossen hat, dieses Adventure ins Deutsche zu übersetzen" und diese Übersetzung „bis auf einige kleine Rechtschreibfehler recht gut gelungen" sei. Boris sei das Eigenlob schon deshalb verziehen, weil sein Mississippi-Husarenstück letztlich dazu führte, dass ein halbes Dutzend wundervoll lokalisierter LucasArts-Abenteuer mit zu den besten Erinnerungen an die goldene Heimcomputer-Ära gehören. *





MAKING OF

BMX Simulator



DIE BRÜDER DARLING WOLLTEN DEN NERVENKITZEL VON BMX-RENNEN AUF HEIMCOMPUTERN NACHBILDEN. IHR SPIEL WURDE NICHT NUR EIN RIESIGER ERFOLG, ES WAR AUCH DER STARTSCHUSS FÜR DEN AUFSTIEG VON CODEMASTERS.

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CHILLER
SYSTEM: C64, DIVERSE
JAHR: 1985

MICRO MACHINES
SYSTEM: NES, DIVERSE
JAHR: 1991

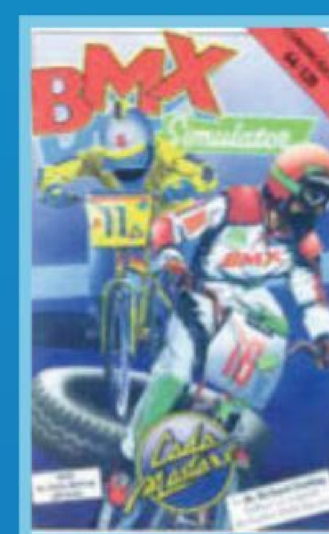
COLIN MCRAE RALLY
(IM BILD)
SYSTEM: PS1, PC, GBC
JAHR: 1998

Jahrelang hatten sie Budget-Spiele für Mastertronic geschrieben, jetzt wollten sie nicht mehr. 1986 traten Richard und David Darling auf die Bremse: Die Brüder nahmen sich ein paar Monate Auszeit, an deren Ende sie im Oktober 1986 Codemasters gründeten. Als erstes Projekt reisten sie in ihre eigene Vergangenheit zurück zu ihrem ersten erfolgreichen Spiel.

Den Fluxkompensator stellten sie auf 1984 ein, als sie *BMX Racers* für den C64 entwickelt hatten. Die Spieler bewältigten darin eine Reihe von Draufsicht-Kursen, indem sie Kurven nahmen und Hindernissen auswichen. Stürze waren unvermeidlich. Aber dann wurden die virtuellen Knie abgeputzt und es ging wieder aufs Rad. Mit rund 350.000 Einheiten wurde der Titel zum meistverkauften Originalspiel von Mastertronic.

„Alle Kinder hatten BMX-Räder und fuhren in BMX-Parks Rennen, machten Sprünge und lernten Tricks", erinnert sich David Darling. Deshalb waren die Brüder überzeugt, dass ein Spiel zu den kleinen Fahrrädern auch zwei Jahre nach ihrem Erfolg noch funktionieren sollte. Aber sie wollten nicht einfach *BMX Racers* kopieren, sondern wollten eine Simulation erschaffen. Natürlich war ihnen bewusst, dass das auf einem 8-Bit-Computer kein einfaches Unterfangen sein würde. Aber die Brüder schwangen sich auf den Sattel und düsten los. Entworfen und programmiert wurde *BMX Simulator* von Richard Darling. Sein Bruder half eher bei Grundsatzentscheidungen.

„*BMX Simulator* war das erste Spiel unserer neuen Firma, es stand eine Menge auf dem Spiel – so in etwa 1,2 Milliarden Dollar", lacht David Darling – er spielt damit auf die Summe an, für die Electronic Arts Codemasters im Februar 2021 übernommen hat. Solche Dimensionen waren



FAKTEN

» **PUBLISHER:** CODEMASTERS
» **ENTWICKLER:** CODEMASTERS
» **VERÖFFENTLICHT:** 1986
» **PLATTFORM:** C64, DIVERSE
» **GENRE:** RENNSPIEL

BMX für immer

RASANTE FORTSETZUNGEN UND SPIN-OFFS.



PROFESSIONAL BMX SIMULATOR

Der Nachfolger erschien auf zwei Datasetten und wurde für umgerechnet 16 DM verkauft, Poster und Aufkleber inklusive. Bis zu vier Spieler traten auf 15 Kursen gegeneinander an. Es ging mit anpassbaren Bikes auch in die Wüste und in einen Steinbruch.



BMX SIMULATOR 2

Neuer Name, keine Zusatzdatasette, kein Wüstenrennen, niedrigerer Preis: Nur ein Jahr später wurde der *Professional BMX Simulator* abgespeckt erneut veröffentlicht. Übrig blieb dieses 8-Bit-Spiel, das mit einem zusätzlichen Expertenmodus deutlich herausfordernder war.



BMX FREESTYLE

Noch ein Codemasters-Titel: Diesmal mussten sich die Spieler in bestimmten Disziplinen beweisen, darunter Rampensprünge, Halfpipes oder eine Wheelie-Strecke. Außerdem wich die Draufsicht einer kniffligen Action-Darstellung von der Seite.



» [C64] Schwierig: In welche Richtung geht es nochmal?

> » *BMX Simulator* war das erste Spiel der Firma, und es stand eine Menge auf dem Spiel.« DAVID DARLING

35 Jahre zuvor natürlich noch jenseits der Vorstellungskraft der beiden Brüder. „Wir wollten nur die Spiele so gut machen, wie wir konnten – weiter haben wir nicht in die Zukunft geschaut."

Ursprünglich sollte das Spiel scrollen. Das verwarfen die beiden aber und entschieden sich für eine Draufsicht wie beim Vorbild, Ataris *Super Sprint* aus dem April 1986. „*Super Sprint* hat bewiesen, dass Top-Down-Rennspiele funktionieren", erinnert sich David Darling. Aber *BMX Simulator* sollte alles andere als ein bloßer Abklatsch dessen werden: „Wir wollten so viel Spaß wie bei einem Arcade-Titel, aber gleichzeitig eine 3D-simulierte Umgebung. Also eine, in der Schwerkraft und Reibung berechnet werden, während man über die Hügel fährt – genau wie in der Realität." Heraus kamen sieben Schlammpisten voller Hindernisse wie Reifen und Rampen.

Damit die Strecken auf einen Bildschirm passten, waren die Hindernisse ziemlich klein, genau wie die Fahrräder. Dadurch konnten die Spieler aber stets sehen, wo sich der Gegner befand und wie dieser die Schlammkuhlen, Kurven und Hügel meisterte. Gutes Timing war enorm wichtig: Nur wenn man die Rampen richtig nahm, gab es einen Geschwindigkeits-Boost. Kam man auf den holprigen Teil der Strecke, wurde man langsamer. Man lernte schnell, welche Auswirkungen der jeweilige Untergrund hat. Das gibt *BMX Simulator* allerdings auch etwas von einem (teilweise sehr frustrierenden) Geschicklichkeitsspiel.

Dazu trug auch die Steuerung bei, die keinen Fehler verzieh, ebenso wie die Tatsache, dass man sich nach einem Sturz oft erst umdrehen musste, was Kollisionen begünstigte. Es reichte ferner nicht, schneller als der Gegner zu sein – nur wenn man die Strecken innerhalb der vorgegebenen Zeit schaffte, qualifizierte man sich für den nächsten Kurs.



» David Darling ist Codemasters-Mitgründer und jetzt Kwalee-Chef

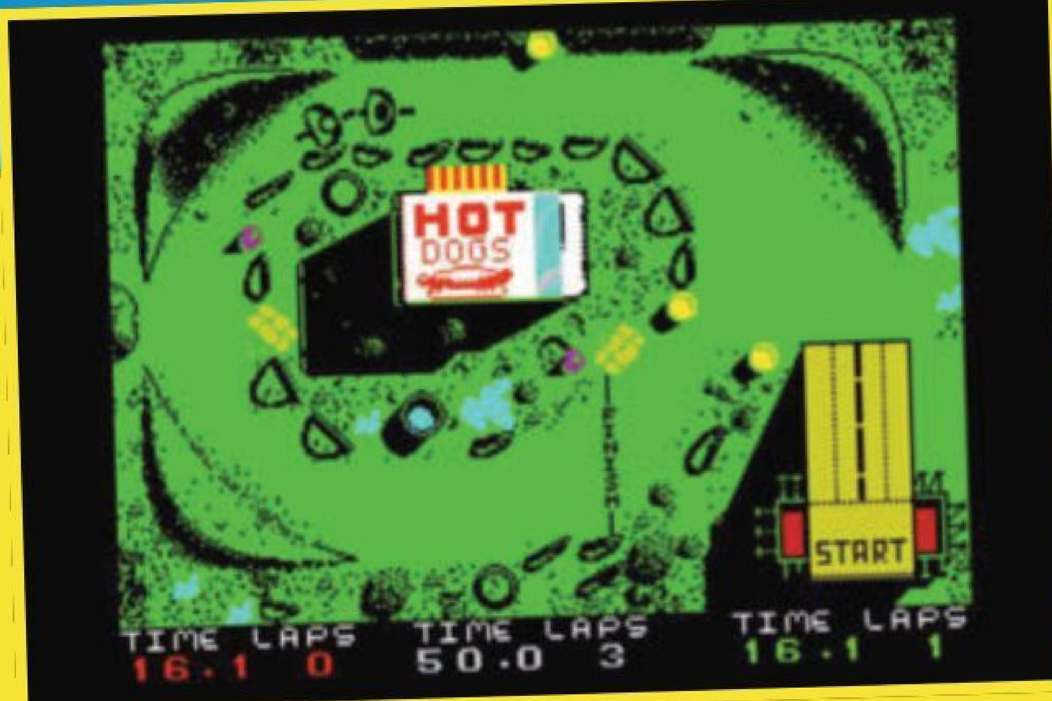
Trotz aller Widernisse machte *BMX Simulator* großen Spaß. Das galt umso mehr im Zweispieler-Modus, den Richard konzipierte. Sein Bruder Dave bestätigt: „Es war nicht dafür gedacht, allein gespielt zu werden. Viel Feedback haben wir nicht erhalten, deshalb wissen wir nicht, wie viele Menschen wirklich den Multiplayer-Modus von *BMX Simulator* genutzt haben. Aber für uns war er wichtig. Wir waren süchtig danach!"

Natürlich gab es auch Computergegner, doch die waren ru- ▶

SEITEN *Sprünge*

DER BMX SIMULATOR FUHR AUF VIELEN STRECKEN.







SCHNEIDER CPC

■ Tim Millers Portierung lief schnell und flüssig. Die Strecken erstrahlten durch den 16-Farben-Modus des CPC. Das Fahren fühlte sich dank des verbesserten Handlings einfacher an und die Musik im Titelbildschirm klang fantastisch.

ZX SPECTRUM

■ Grafiker James Wilson entschied sich wegen der begrenzten Farbpalette für einen grünen Hintergrund. Die Hindernisse und Fahrer erschienen als schwarze Umrisse. Dank der definierbaren Steuerung und der einfachen Spielmechanik blieb der Spaß aber erhalten.

AMIGA

■ Richard und David Darling gaben zu, dass sie die Technik des 16-Bit-Computers nicht ausnutzten. Ja, die Grafik war klar schöner als auf 8-Bit-Rechnern. Aber sie hätte noch deutlich besser sein können. Neue Funktionen suchte man ebenfalls vergeblich.



» [C64] Hindernisse verhindern manchmal die Rückkehr auf die Strecke.



» [C64] Hält man das Zeitlimit ein, gelangt man auf die nächste Strecke.



» [C64] Es gibt Wiederholungen von jedem Rennen, sogar mit Zeitlupe.

▶ dimentär. Die Entwickler hatten die Fahrt des gegnerischen Radlers „vorgespielt", ihre Tastaturbefehle aufgezeichnet und dann daraus etwas gebastelt, was man schwerlich „KI" nennen kann. Dieses System fand noch eine andere Anwendung – bei der Wiederholung des Rennens nach dessen Ende. Dadurch konnten die Spieler ihre tollsten Fahrten und knappsten Zieleinläufe noch mal bewundern. Dazu mussten die Eingaben der menschlichen Spieler aufgezeichnet werden. Mit der Taste S konnten die Wiederholungen sogar verlangsamt abgespielt werden.

In nur drei Monaten wurde *BMX Racers* am ersten Codemasters-Firmensitz im Banbury/Oxfordshire fertiggestellt. „Wir hatten zwar nicht viel Platz, aber dennoch einen Empfangsbereich. Richard und ich saßen in unterschiedlichen Büros", erinnert sich David Darling. Sein Bruder teilte sich seines mit James Wilson, der die Grafiken erstellte. „James war einer unserer besten Freunde, wir sind zusammen zur Schule gegangen", erinnert sich David wehmütig. Kurz nach Fertigstellung von *BMX Simulator* starb James Wilson im Alter von nur 20 Jahren durch einen Unfall.

Je nach Untergrund und bei Unfällen spielte *BMX Racers* Soundeffekte ab, die alles andere als echt klangen. Dafür wurde das Intro von einem coolen Musikstück untermalt. Für beides verantwortlich war David Whittaker, der 1981 angefangen hatte, für den VC-20 Spiele in Maschinensprache zu schreiben. Bald merkte er, dass er mit dem Erstellen von Soundeffekten und dem Komponieren von Musik ordentlich Geld verdienen





» [C64] Wer Kurs 7 erreichen wollte, benötigte Durchhaltevermögen oder einen Cheat.

konnte, obwohl er keine musikalische Ausbildung hatte. Wie auch in unserem großen Interview mit David Whittaker in *Retro Gamer* 3/2018 nachzulesen, verließ er sich auf sein Gefühl und erledigte seine Aufträge oft binnen eines einzigen Tages.

David Darling beschreibt die Zusammenarbeit so: „David war Auftragnehmer. Also besprachen wir das Spiel mit ihm und beschrieben die Musik und Effekte, die wir wollten. Wir teilten ihm mit, wie viel Speicherplatz ihm zur Verfügung stand und welche technischen Anforderungen wir hatten. Dann legte er los und wirkte seine Magie."

Noch bevor das Spiel für C64 fertig war, waren die Darlings so von dem Titel überzeugt, dass sie beschlossen, ihn auf andere Plattformen zu portieren. Das würde schließlich zusätzliches Geld einbringen. Also heuerten sie Tim Miller an und beauftragten ihn mit der ZX-Spectrum-Fas-



ATARI ST

■ Auch diese Version enttäuschte, weil bis auf die schöne Titelmelodie vieles hätte besser gemacht werden können. Außerdem übersteuern die Räder schnell, wodurch es viele Unfälle gibt. Für umgerechnet fast 50 DM hätte man mehr erwarten dürfen.



ATARI XL/XE

■ Bei dieser Atari-8-Bit-Version von Adrian Sheppard war alles aus dem Original enthalten. Der Kurs sah etwas zu schlammig-braun aus. Der Computergegner bewegte sich deutlich flüssiger, als ein Mensch es konnte. Der Beat der Titelmusik gefiel.



NES

■ Diese verbesserte Version bot 15 Strecken und es konnten drei Spieler gegeneinander antreten. Die Grafik war zwar hübscher, durch den hohen Schwierigkeitsgrad kam es aber zu vielen Stürzen. Diese Portierung war Teil der *Quattro Sports Compilation*.







» [C64] Strecken mit Steilkurven waren für Könner.



» [C64] Achtet bei der dritten Strecke auf die Richtungspfeile!

sung. „Diese Version sah zwar nicht ganz so schön aus, spielte sich aber wirklich gut", lobt David Darling. Das Spiel wurde auch auf den MSX und den Schneider CPC portiert, es folgten 16-Bit-Versionen für den Amiga und den Atari ST. Die Brüder fühlten, dass sie einen Hit produziert hatten.

Um das Spiel zu bewerben, schickte Codemasters nicht nur Kopien an die Spielemagazine, sondern mietete 1986 auch einen kleinen Stand auf der PCW-Messe in London. Dort trafen sie erstmals Philip und Andrew Oliver, die später Portierungen für den Schneider CPC und den ZX Spectrum vom Nachfolger *Professional BMX Simulator* erstellen sollten. Dieses Spiel unterschied sich hauptsächlich dadurch vom Vorgänger, dass man gegen bis zu drei andere Spieler antreten konnte. „Soweit wir wissen, war *Professional BMX Simulator* das erste Spiel auf dem C64, bei dem man gleichzeitig zwei Joysticks verwenden konnte und zusätzlich zwei Personen per Tastatur spielten", freut sich David Darling. Er nennt den Vier-Spieler-Modus einen klaren Beweis dafür, dass Codemasters bei der Spieleentwicklung nicht sparsam war, obwohl die Titel zu Taschengeld-Preisen verkauft wurden.

> »Tim Millers ZX-Spectrum-Version sah zwar nicht ganz so gut aus, spielte sich aber wirklich gut.«
> DAVID DARLING

Die Darlings hatten früh erkannt, dass Spiele generell zu teuer, Budgettitel aber oft von minderer Qualität waren. Genau in diese Lücke drangen sie mit ihrem Unternehmen: Sie erstellten hochwertige Spiele zu einem niedrigen Preis und machten durch hohe Stückzahlen dennoch ihren Schnitt. *BMX Simulator* ist das erste und beste Beispiel dafür: Das Spiel stürmte umgehend die Charts, verkaufte sich im ersten Jahr mehr als 100.000-mal und legte den Grundstein für den jahrzehntelangen Erfolg von Codemasters. ✱



» [NES] Bei der NES-Version hatten die Fahrer Namen.

Zurück in die 90er









DIE 90ER JAHRE WAREN FÜR SPIELER EIN PULSIERENDES JAHRZEHNT VOLLER HÖHEPUNKTE: ES BRACHTE MEHRERE GENERATIONEN NEUER HARDWARE, FARBENFROHE CHARAKTERE UND DIE EROBERUNG DES MAINSTREAMS.

Von den bescheidenen Anfängen in den Spielhallen bis zur heutigen Zeit mit Raytracing und blitzschnellen SSDs ging es den Firmen immer darum, den Spielern zu erklären, weshalb gerade ihr Spiel oder ihre Konsole das nächste große Ding sei. Computer- und Videospiele entwickeln sich schließlich stetig weiter. Alle, die in den 90ern schon dabei waren, werden allerdings bestätigen, dass damals alles noch ein wenig schneller voranzuschreiten schien. Einige der verblüffendsten Veränderungen der Videospielgeschichte fallen in diese Dekade.

Es war die Zeit, als 3D-Grafikkarten aus PCs fantastische Spielemaschinen machten. Es war aber auch die Zeit, als der Konsolenmarkt immer wichtiger wurde. Sega und Nintendo lieferten sich mit ihren 16-Bit-Geräten einen erbitterten Wettbewerb, der viele technische Errungenschaften hervorbrachte. Währenddessen nahm der Handheld-Markt Fahrt auf, dessen Boom sich in den letzten Monaten der 80er bereits abgezeichnet hatte. Auch die Spielhallen erfuhren eine Renaissance, dank *Street Fighter II* und der darauffolgenden Flut an Prüglern.

Die Mitte der 90er war durch das Rennen um die Nachfolge traditioneller Grafiktechnologien geprägt. Eine Zeit lang sah es so aus, als hätte die schiere Speicherkapazität der CD-ROM die Branche davon überzeugt, dass interaktive Filme die Zukunft seien – und VR-Brillen der Firma Virtuality wurden als Heilsbringer für die Automaten vertrieben. Doch der wichtigste Quantensprung war die Entwicklung von Hardware für schnelle 3D-Grafik, ob auf dem PC (wo sich 3dfx und Nvidia bekriegten) oder beim Wettstreit zwischen Sega und Namco in der Spielhalle. Später sahen auch Panasonic und Sony eine Gelegenheit, in den Markt einzusteigen.

Durch die Professionalisierung der Szene gab es nicht mehr so viele skurrile, innovative Titel wie zuvor. Dafür war im Gegenzug plötzlich das ganz große Geld im Spiel, wodurch Entwicklungsteams aufgestockt und Budgets erhöht werden konnten und die Spiele so umfangreich und ambitioniert wurden wie nie zuvor. Ständig wurden dem Spieler weitere bahnbrechende Neuerungen geboten – seien es die realistischen Animationen von *Virtua Fighter*, die kinoreife Präsentation von *Final Fantasy VII* oder einfach nur die Freude am Umherlaufen in *Super Mario 64*.

Begeben wir uns also gemeinsam auf den folgenden Seiten zurück in die 90er und lassen wir die Spiele, ihre Helden, die Konsolen und die Kontroversen wiederaufleben! ▶

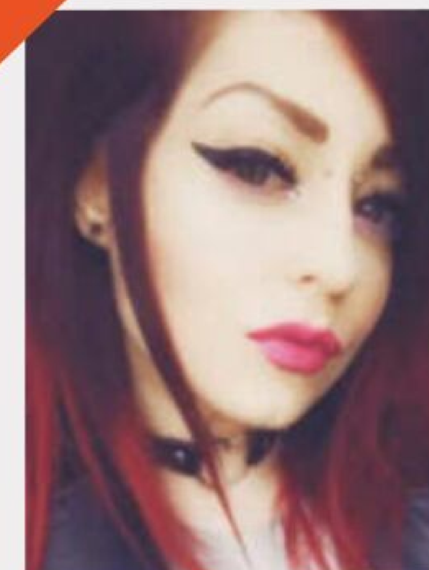
INHALT

32 MEGA-MASCHINEN
34 VOM KINDERZIMMER INS WOHNZIMMER
36 SPEKTAKULÄRE SUPERSTARS
38 AUF IN DEN MAINSTREAM
39 INTERVIEW: KATHARINA SCHWARZ (X-BASE)
40 TRAGBARER SPIELSPASS
42 DER AUFSTIEG DES PC

GESPRÄCHSPARTNER



PAUL GLANCEY
EX-REDAKTEUR, CVG



DALEY EVE JOHNSON
ENTWICKLERIN, PLAYTONIC GAMES



PAUL MONAGHAN
MAXIMUM POWER UP PODCAST



KATHARINA SCHWARZ
MODERATORIN, X-BASE



DAVID BREVIK
GRÜNDER, BLIZZARD NORTH



LOUIS CASTLE
GRÜNDER, WESTWOOD STUDIOS



ELLIOT COLL
YOUTUBER, RETRO FUTURE



MEGA-MASCHINEN



GAME GEAR 1990

▶ Segas erste tragbare Konsole verkaufte sich trotz Mangels an Exklusivtiteln millionenfach und landete dennoch weit abgeschlagen hinter dem Game Boy auf Platz 2.



AMSTRAD GX4000 1990

▶ Mit der GX4000 wollte Amstrad den in die Jahre gekommenen CPC 464 als Konsole wiederauferstehen lassen, doch durch die Dominanz der 16-Bit-Geräte schlug dieser Plan fehl.



SUPER NINTENDO 1990

▶ Trotz harter Konkurrenz erschuf Nintendo eine erstaunlich leistungsfähige Konsole mit unzähligen Klassikern. Das legendäre Gerät überdauerte die gesamte Dekade.



NEO GEO AES 1990

▶ Die nicht ganz günstige Konsole von SNK war jahrelang beliebt und ein wahr gewordener Traum für alle, die sich Spielhallenqualität auch im heimischen Wohnzimmer wünschten.



WATARA SUPERVISION 1992

▶ Dieses Gerät versuchte mit mittelprächtiger, aber günstiger Hardware auf den Game-Boy-Zug aufzuspringen, was aber aufgrund fehlender Spielehits nicht glückte.



AMIGA 1200 1992

▶ Der Amiga der nächsten Generation bot dank verbesserter Hardware fantastische Spiele, fiel aber letzten Endes dem Aufstieg der IBM-kompatiblen PCs zum Opfer.



FM TOWNS MARTY 1993

▶ Diese Konsolenfassung des japanischen Computers hatte tolle Hardware, war aber vergleichsweise teuer und verlor viel zu früh den Rückhalt des Managements von Fujitsu.



AMIGA CD32 1993

▶ Mit diesem letzten Aufbäumen wollte Commodore den Konsolenmarkt herausfordern – aber viel zu spät. Sieben Monate später ging der Hersteller bankrott.



PLAYDIA 1994

▶ Bandais Konsole hatte ein CD-ROM-Laufwerk und fokussierte sich auf Edutainment-Titel aus dem Anime-Bereich. Wie ihr euch denken könnt, war der Reiz des Geräts begrenzt.



32X 1994

▶ Dieses Upgrade zum Mega Drive sollte die Spieler vom Kauf eines 3DO oder Jaguar abhalten. Stattdessen waren sie verwirrt, da der Saturn bereits am Horizont erschienen war.



SATURN 1994

▶ Segas wahre 32-Bit-Maschine war im 2D-Bereich großartig, aber für Entwickler schwierig zu programmieren. In Japan war sie erfolgreich, international jedoch ein Flop.



PLAYSTATION 1994

▶ Sonys erste Konsole war ein Meilenstein. Anfangs von Spielhallen-Ports getragen, führten später 3D-Actiontitel, aber auch CD-RPGs dazu, dass das Gerät sich über 100 Millionen Mal verkaufte.



PIPPIN 1996

▶ Apple und Bandai schlossen sich zusammen, um eine weitere Konsole mit großen Multimedia-Zielen herauszubringen. Dabei entstand dieser Edutainment-Player.



NINTENDO 64 1996

▶ Die späte Veröffentlichung und die Entscheidung für Cartridges ließen Nintendo nicht mehr zu Sony aufschließen, doch das Gerät spielte sich mit neuartigen Spielkonzepten in die Herzen.



GAME.COM 1997

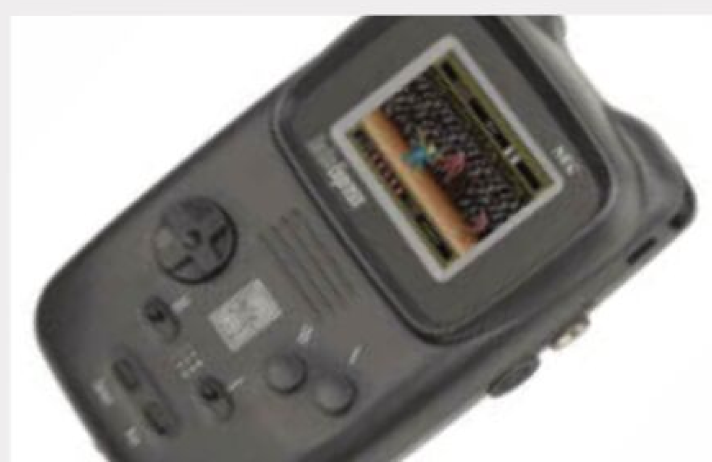
▶ Tiger Electronics konnte sich zwar einige große Namen als Lizenztitel sichern, doch die schwache Hardware und der grauenhafte Bildschirm verhagelten jeden Spielspaß.



GAME BOY COLOR 1998

▶ Zum ersten Mal bot ein tragbares Gerät sowohl einen Farbbildschirm als auch eine vernünftige Akkulaufzeit in einem – und sicherte Nintendo so erneut die Marktdominanz.

HARDWARE IST NICHTS OHNE SPIELE: IN DIESER ÄRA VOLLER TECHNOLOGIEUMBRÜCHE STANDEN ENTWICKLERN UND SPIELERN UNZÄHLIGE MÖGLICHKEITEN OFFEN. WIR PRÄSENTIEREN EINE AUSWAHL DER BEDEUTENDSTEN GERÄTE DER 90ER.



PC ENGINE GT 1990

▶ NEC nahm die ohnehin schon schmalbrüstige Hardware der PC Engine und schuf die erste echte Version einer tragbaren Heimkonsole. Sie war teuer und hungrig nach Batterien.



MEGA-CD 1991

▶ Dieses teure Add-on verlieh dem Mega Drive Fähigkeiten wie Sprite-Skalierung und CD-Audio. Leider wollten die meisten Entwickler damit nur interaktive Filme machen.



PC ENGINE DUO 1991

▶ Mit dem Wechsel von Software auf HuCard zu CD integrierte NEC das CD-ROM-Laufwerk direkt in die PC Engine. Das Gerät war vor allem in Japan sehr erfolgreich.



CD-I 1991

▶ Philips positionierte dieses Gerät als CD-Player, doch es kamen auch viele Spiele dafür heraus. Leider erinnern wir uns nur noch an die grottigen Ports von Nintendo-Klassikern.



LASERACTIVE 1993

▶ Dieser kostspielige Player von Pioneer akzeptierte Mega-Drive- und PC-Engine-Module genauso wie HuCards, LD-ROM², Laserdiscs und Karaoke-CDs.



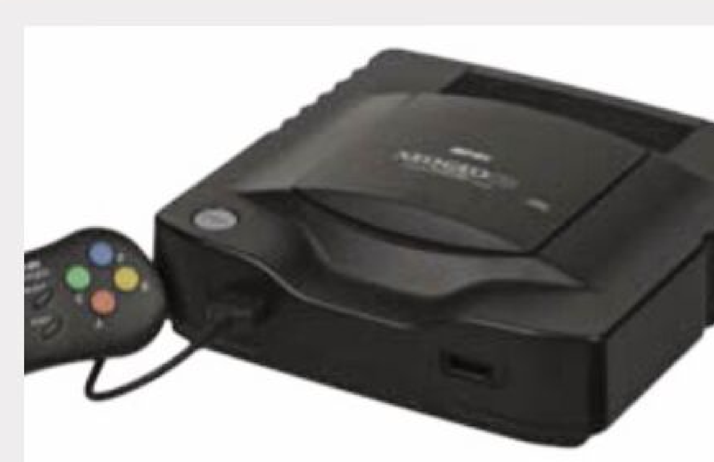
3DO 1993

▶ Als eine der ersten Konsolen mit 3D-Fähigkeiten hatte das System einige interessante Spiele zu bieten. Doch als sein Preis endlich akzeptabel wurde, gab es längst bessere Alternativen.



JAGUAR 1993

▶ Atari letztes Spielgerät bot 3D zum vernünftigen Preis, hatte aber zu wenige Spiele für die Plattform im Angebot. Nach drei Jahren gab Atari das Konsolengeschäft für immer auf.



NEO GEO CD 1994

▶ Von den Cartridge-Fesseln befreit, konnte SNK endlich bezahlbare Neo-Geo-Spiele anbieten – gerade als die 3D-Ära das Interesse der Spieler von 2D-Hardware weglockte.



PC-FX 1994

▶ Im Vergleich zu anderen Wettbewerbern glänzte NECs Nachfolger der PC Engine bei Vollbildvideos – und sonst bei wenig. Damit endete für NEC die Ära als Konsolenhersteller.



VIRTUAL BOY 1995

▶ Dieses Gerät war einer der wenigen Misserfolge von Nintendo (uns fällt auch noch die Wii U ein …). Es litt unter der rot-schwarzen Grafik und seine Benutzer unter Kopfschmerzen und Übelkeit.



LOOPY 1995

▶ Casios einzigartige Konsole hatte einen eingebauten Drucker, mit dem man Aufkleber drucken konnte. Allerdings kamen nur zehn Spiele heraus, das Interesse am Loopy blieb gering.



NOMAD 1995

▶ Für die tragbare Version des Mega Drive gab es viele tolle Spiele, doch es litt wie der Game Gear an Klobigkeit und kurzer Akkulaufzeit. Der Nomad erschien nie außerhalb der USA.



NEO GEO POCKET 1998

▶ SNK veröffentlichte dieses Monochrom-Gerät mit zehn Spielen nur eine Woche nach dem Game Boy Color – und musste schnell einsehen, dass sie das Rennen bereits verloren hatte.



DREAMCAST 1998

▶ Segas Saturn-Nachfolger war bezahlbar und entwicklerfreundlich. Leider bedeuteten die unsichere Finanzlage und mangelndes Vertrauen der Spieler das Aus für Sega als Plattformbetreiber.



WONDERSWAN 1999

▶ Bandai hoffte mit diesem billigen Schwarz-Weiß-Gerät die farbige Konkurrenz attackieren zu können, was komplett misslang. Immerhin fand es einige Fans in Japan.



NEO GEO POCKET COLOR 1999

▶ Nach dem Monochrom-Desaster kam SNK mit diesem tollen 16-Bit-Handheld, der sich seinen Nischenmarkt erobern konnte, bevor auch hier finanzielle Probleme zuschlugen. ▶

VOM KINDERZIMMER INS WOHNZIMMER

IN DEN 90ERN VOLLZOG SICH EIN DRAMATISCHER WECHSEL – WEG VON DEN HOMECOMPUTERN, HIN ZU DEN KONSOLEN. EIN NEUER MACHTKAMPF ENTBRANNTE, UND EINIGE ALTBEKANNTE BRANCHENGRÖSSEN BLIEBEN AUF DER STRECKE.

Zu Beginn der 90er waren die Computerspiele noch von der vergangenen Dekade geprägt. Das beliebteste System hierzulande war der C64, während im Rest der Welt meist das NES dominierte. Diese Geräte stammten aus den frühen 80ern – und viele Spieler waren für etwas Neues bereit, das die Hardware-Hersteller nun auch im Angebot hatten.

„Ich arbeitete 1989 bei [dem britischen Magazin] CVG – in diesem Jahr waren Geräte wie die PC Engine und das Mega Drive schon auf dem Markt", erzählt uns Paul Glancey, ein altgedienter Spielejournalist, der später Produzent wurde. „Der Amiga nahm allmählich Fahrt auf und bekam mehr gute Titel ab als der ST. Ich denke, dass 1990 die Entscheidung der Spieler zwischen dem Amiga und einer importierten Konsole lag."

Nintendo ließ 1992 das Super NES folgen, worauf bald ein Konsolenkrieg ausbrach. „Sega vermarktete das Mega Drive ziemlich aggressiv und sie hatten auch einen Vorsprung bei der Glaubwürdigkeit und beim Coolness-Faktor im Vergleich zum Super Nintendo." Für Sega war diese Strategie enorm wichtig, da man mit dem Rivalen Kopf an Kopf lag und unbedingt ältere Zielgruppen erschließen wollte.

Mit vereinten Kräften führten die beiden rivalisierenden 16-Bit-Geräte den Konsolenmarkt zu neuen Höhen, der erstmals die Verkaufszahlen von Homecomputern übertraf. „Der Amiga war immer noch ziemlich teuer, aber mit einem solchen Homecomputer war es natürlich einfacher, an Spiele zu kommen, wegen der Raubkopien", sagt Paul. „Die Software für die Konsolen machte allerdings einen hochwertigeren Eindruck – klar, ein Amiga kann auch alle möglichen technischen Tricks und hatte gute Spiele, aber schaut euch doch zum Beispiel einmal *Ghouls 'n Ghosts* auf dem Mega Drive an. Damals war der Traum der Spieler, das gleiche Gefühl wie in der Spielhalle zu bekommen. Auch wenn sich der Amiga dabei sehr oft ziemlich gut geschlagen hat, war es beim Mega Drive tatsächlich wie auf einem Automaten: Keine seltsamen Ruckler, keine Ladezeiten, es fühlte sich einfach echt an."

Durch die gestiegene Verbreitung der Konsolen durchbrachen einzelne Spiele die



» [Mega Drive] Mit diversen Sportspielen wurde ein älteres Publikum angesprochen.





IN MEMORIAM

DER AUFSTIEG DER KONSOLEN FORDERTE AUCH EINIGE BEKANNTE OPFER.



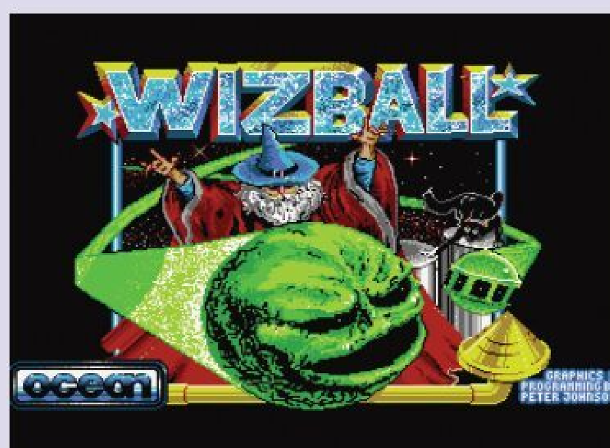
ATARI CORPORATION

▶ Jack Tramiel erwarb 1984 die legendäre Automaten-, Konsolen- und Heimcomputer-Firma von Warner Communications. Mitte der 90er waren allerdings die Homecomputer nicht mehr profitabel, der Jaguar deklassiert. Die Verluste stiegen, 1996 war Schluss.



COMMODORE INTERNATIONAL

▶ Als PCs im Geschäftsbereich und Konsolen im Spielebereich die Computerindustrie übernahmen, versuchte Commodore 1993 mit dem Amiga CD32 einen letzten Befreiungsschlag, der allerdings misslang. 1994 musste die Firma Konkurs anmelden.



OCEAN SOFTWARE

▶ Ocean hat sich in der 8-Bit-Ära einen hervorragenden Ruf für Lizenztitel und Automatenports aufgebaut und schaffte auch den Übergang zu Konsolen. Nach der Übernahme durch Infogrames 1996 wurde die Marke allerdings bereits zwei Jahre später nicht mehr verwendet.



U.S. GOLD

▶ Als weiterer großer Name aus der 8-Bit-Zeit veröffentlichte U.S. Gold zunächst vor allem für Sega-Konsolen. Die Firma brachte sogar noch Titel für die PlayStation (beispielsweise *Olympic Soccer*) heraus, bevor sie 1996 von Eidos Interactive geschluckt wurde.



MASTERTRONIC

▶ Der einstige Billigspiel-Titan verkaufte noch 1991 hauptsächlich Sega-Titel. Sega übernahm die Firma in der Folge zunächst als europäischen Vertriebszweig. Als Mastertronic später mit Virgin Games verschmolzen wurde, gingen fast alle Angestellten zu Sega.

Millionengrenze bei den Verkäufen. Mit der nächsten Konsolengeneration steigerte sich dies allerdings noch einmal deutlich. „Als der Saturn und die PlayStation kamen, waren sie zwar teuer, aber es gab wieder diesen Wunsch nach perfekten Umsetzungen der Spiele, die man aus den Arcades kannte, wie *Sega Rally* oder *Ridge Racer*", glaubt Paul.

Doch Sega verlor bald an Boden, und so war es Sony, die die Marktlage wirklich veränderte, indem sie besonders Erwachsene als Zielgruppe ausmachte. „Die Generation, die damals erwachsen geworden war, hatte vielleicht mit zwölf oder 13 ein Mega Drive besessen. Nun waren sie älter und hatten auch mehr Geld", erläutert Paul. „Irgendwie hat es Sony auch geschafft, bei der Techno-Szene anzukommen, die damals recht groß war, und so einen Vorsprung gegenüber Sega zu erlangen. [Die PlayStation] war einfach das coolste Gerät, das man damals besitzen konnte." Man denke etwa an die Musik von *WipEout*, die von Bands wie den *Chemical Brothers*, *Leftfield* oder *The Prodigy* beigesteuert wurde – ein solches Gerät stellte man sich gerne ins Wohnzimmer.

Natürlich gab es noch andere Zielgruppen: Nintendo verkaufte mit seiner familienfreundlichen Strategie eine ordentliche Anzahl an N64, wenn auch nicht so viele wie vom SNES. An der PlayStation führte jedoch kein Weg vorbei, sodass sie die erste Konsole mit über 100 Millionen verkauften Exemplaren wurde. Doch nicht nur die Konsolen verdrängten die Homecomputer – auch die PCs wurden immer stärker und brachten dank Rechenpower und 3D-Grafikkarten in den 90ern technisch wiederum die Konsolen ins Schwitzen. Gerade in Deutschland blieben PC-Spiele in den 90ern erfolgreicher als ihre Konsolen-Konkurrenz.

Pauls Blickwinkel ist natürlich von seinem Erleben in England geprägt, wo Spielhallen einen ganz anderen Stellenwert hatten als in Deutschland, und wo Videospielkonsolen den PC abhängten. So sagt er: „Da man nun zu Hause ein Erlebnis wie in der Spielhalle haben konnte, mussten die Arcades reagieren und Automaten aufstellen, auf die man sich setzen oder bei denen man mit Lightguns ballern konnte – Dinge, die zu Hause nicht möglich waren." Am Ende des Jahrzehnts war die Hardware der Konsolen mit der der Spielhalle auf Augenhöhe, etwa bei Segas Dreamcast und der NAOMI-Automatenplatine. ▶



» [SNES] Mit tollen Automatenports setzten sich Konsolen gegen Homecomputer durch.



©Time USA, LLC)

SCHLÜSSEL-MOMENTE

BEI DIESEN EREIGNISSEN SCHAUTE DIE GANZE WELT AUF UNSERE BRANCHE.

1992

▶ Über die Veröffentlichung von *Sonic 2* wird weltweit im Fernsehen berichtet.

1993

▶ Das renommierte *Time Magazine* bringt Sonic, Mario und andere auf das Titelblatt (siehe oben).

1995

▶ Sony bekommt einen PlayStation-Raum in der Londoner Mega-Disco *Ministry Of Sound*.

1997

▶ Lara Croft ist auf dem Cover von *The Face* zu sehen, einem Popkultur- und Fashion-Magazin.

1999

▶ Sony liefert bis Jahresende 71,82 Millionen Konsolen aus und hält den Rekord bis heute.



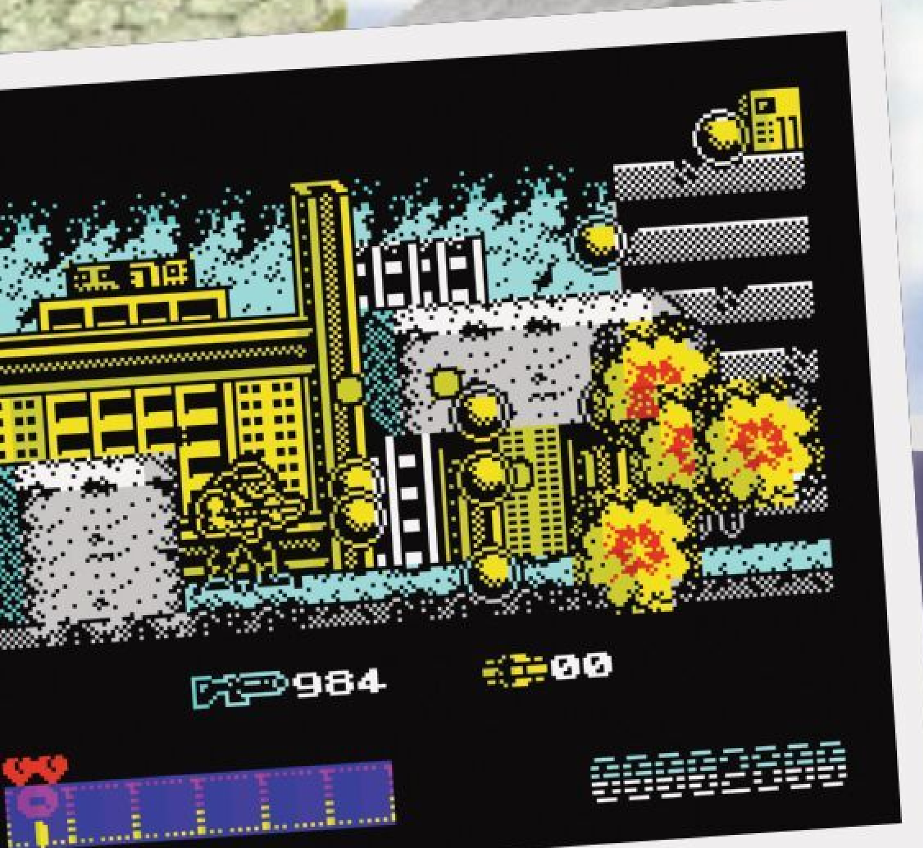


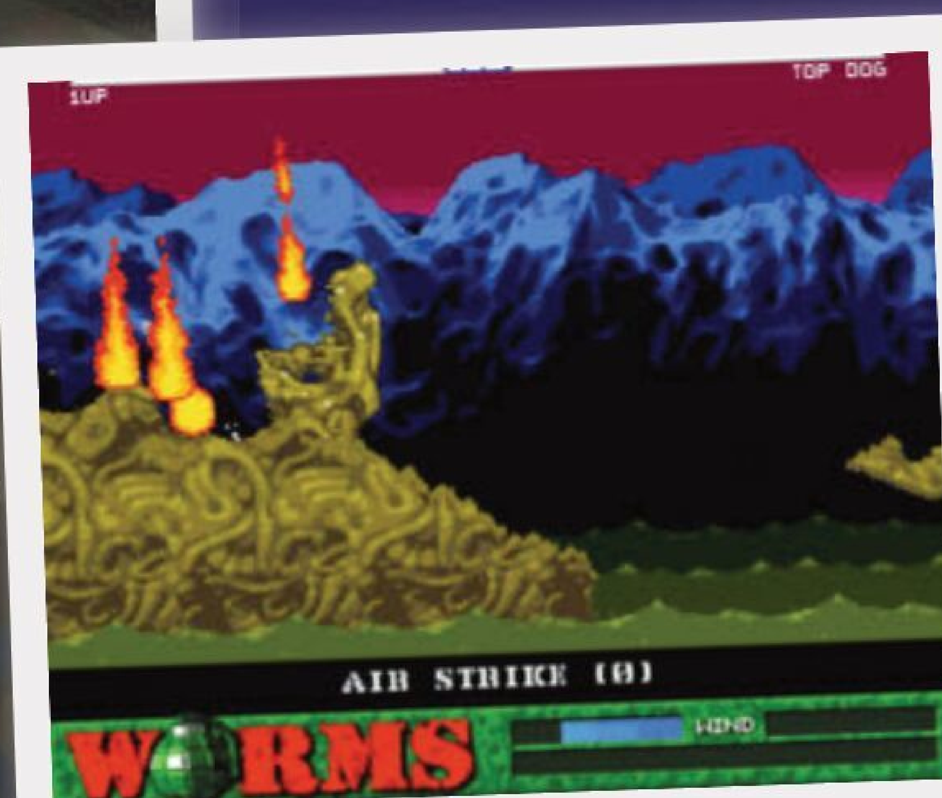
» [N64] Nintendo präsentierte sich mit *Super Mario 64* gewohnt familienfreundlich.



» [PlayStation] Sony preschte mit Erwachsenentiteln wie *Resident Evil* in neue Marktsegmente vor.

» [Saturn] *Tomb Raider* stand schnell im Rampenlicht, der Saturn profitierte jedoch kaum davon.





SPEKTAKULÄRE SUPERSTARS

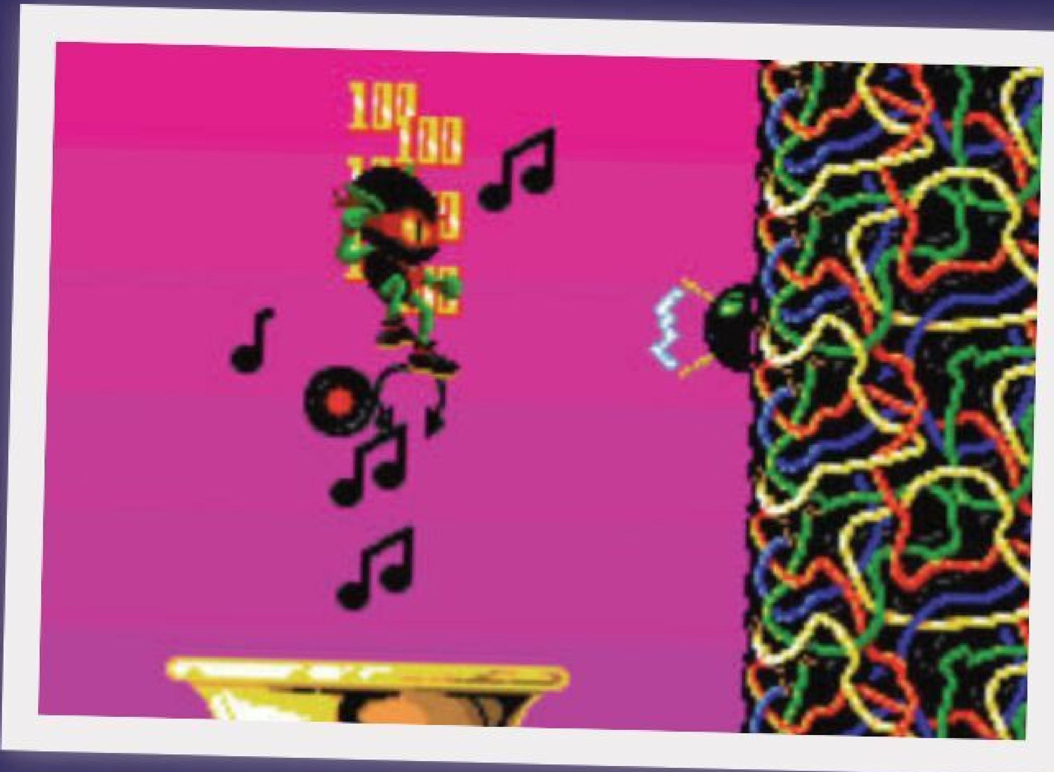
ES GAB EINE ZEIT, DA WOLLTE JEDES SYSTEM SEIN EIGENES MASKOTTCHEN HABEN, BEVORZUGT IRGENDEIN OBSKURES PELZTIER. DIE 90ER WAREN MIT DERARTIGEN SPIELEHELDEN REICHLICH GESEGNET.

Manchmal hebt ein einzelner großer Hit die gesamte Spielewelt aus den Angeln. Dies schaffte *Space Invaders* in den 70ern, *Super Mario Bros.* in den 80ern und im folgenden Jahrzehnt *Sonic the Hedgehog*, der Sega quasi im Alleingang zu internationalem Ruhm und Ansehen verhalf. „Als Sonic auf dem Mega Drive erschien, gab das der Konsole einen massiven Schub", sagt Paul Glancey, früherer Redakteur bei *CVG*. „Das verschaffte Sega in vielerlei Hinsicht Vorteile: Ein Igel mit Attitüde gegen den possierlichen Klempner – Mario hatte vielleicht das bessere Spiel, doch Sonic war einfach cooler – und das war damals sehr wichtig!"

Angesichts des Erfolgs folgte eine Flut von trittbrettfahrenden Spielcharakteren. „Ja, viele fürchterliche", fügt Paul hinzu. Pelzige Kreaturen mit irgendeiner besonderen Fähigkeit überschwemmten den Markt. Während sich die meisten Hersteller mit putzigen Tierfiguren auf der sicheren Seite wähnten, riskierten andere mehr – etwa Sega mit dem bizarren (und unserer Meinung nach völlig überflüssigen) Bleistift *Wild Woody*.

Ein zugkräftiges Maskottchen für das SNES zu finden war Nintendos geringstes Problem, schließlich hatte man mit Mario eine sichere Bank, doch auf den Homecomputern wurde gefühlt jeder Held als neuer Sonic angepriesen. „Auch die Amiga-Titel wurden konvertiert und waren vielleicht nicht alle ganz so hochwertig. Sie waren schön und gut, aber auf dem Mega Drive war man eben doch anderes gewohnt", sagt Paul.

Natürlich waren diese Maskottchen nicht nur auf Hüpfspiele beschränkt. Viele bekannte Gesichter spielten bei Ablegern eine Hauptrolle, etwa beim Puzzle-Spiel *Kirby's Avalanche* oder beim Prügler *Sonic the Fighters*. Bei diesem Bekanntheitsgrad lag es für die Publisher nahe, mit Werbung im Spiel ein ganz neues Terrain zu betreten. So sollte etwa James Pond dem Spieler Keksriegel schmackhaft machen, Zool klebrige Lutscher, und Cool Spot war im Prinzip eine wandelnde Limodose auf zwei Beinen.


» [Amiga] Zool war nicht als Konkurrent zu Sonic und Mario gedacht, wurde von der Presse aber so wahrgenommen.

Bereits Mitte der 90er schienen die Tester von der Flut an Hüpfspielen mit süßen Pelztieren genervt. Nach Jahren mit Awesome Possum und Radical Rex konnten nur noch Titel vom Rang eines *Donkey Kong Country* die Zynismusbarriere der Kritiker durchbrechen. Der Wechsel zur 3D-Grafik brachte den nötigen Wandel: Während Titel wie *Crash Bandicoot* und *Spyro the Dragon* äußerst erfolgreich waren, sah Sony offensichtlich keinen Bedarf an einem offiziellen Maskottchen. Währenddessen hatte Lara Croft bewiesen, dass auch eine menschliche Person (wobei Laras Oberweite nicht unbedingt „menschlich" war) zur Marke werden konnte, vielleicht sogar zum Gesicht einer ganzen Branche.

Tatsächlich hat die wohl größte Spielemarke der 90er, *Pokémon*, kein singuläres Gesicht und ist auch nicht auf eine bestimmte Plattform beschränkt. Unter den 251 ersten Monstern, die *Pokémon* in dieser Dekade einführte, gibt es viele, deren Fanbasis größer sein dürfte als die so manches anderen Titelhelden. Hat man eher von Pikachu gehört oder von Zool? Na also.

Heute haben Maskottchen an Bedeutung verloren, auch wenn es natürlich immer noch sehr berühmte Helden gibt: Dank des Nostalgiefaktors, etwa von *Sonic Mania* oder *Crash Bandicoot: N Sane Trilogy*, sind die Überlebenden der Neunziger auch heute noch gerne gesehen. ▶



» [N64] Die Pokémon sind in allen Genres zu Hause – hier ein Puzzle-Spiel.

BANJO & KAZOOIE 1998

▶ Der Vogel und der Bär spielten die Hauptrollen in zwei hervorragenden Hüpfspielen auf dem N64. *Nuts & Bolts* auf der Xbox 360 spaltete die Fans, doch der Auftritt der beiden in *Super Smash Bros. Ultimate* versöhnte wieder.



SONIC 1991

▶ Segas Stacheltier ist das wichtigste Konsolenmaskottchen der 90er und verhalf dem Mega Drive zum durchschlagenden Erfolg. Er fehlte zwar auf dem Saturn, kehrte aber 1998 auf der Dreamcast und zuletzt auch als Kinoheld zurück.

HALL OF FAME

WAS TREIBEN DIE BELIEBTESTEN HELDEN DER NEUNZIGER HEUTE?

LARA CROFT 1996

▶ Lara ist ausnahmsweise mal kein flauschiges Waldtier – doch die aristokratische Archäologin wurde noch gnadenloser zum Markenprodukt, zum Magazin-Covergirl, zum Echtwelt-Model gemacht als „normale" Maskottchen. Heute geht sie immer noch in Spielen und Filmen auf Entdeckungsreisen.

CRASH BANDICOOT 1996

▶ Dank der überaus gelungenen Hüpfspiele auf der PlayStation fand das nassforsche Beuteltier von Naughty Dog schnell viele Fans. Ein brandneuer Nachfolger und ein Remaster der drei ersten Teile machen Crash aktueller denn je.

EARTHWORM JIM 1994

▶ Ein Regenwurm im Superheldenanzug: Das absurde Abenteuer ist die perfekte Parodie auf alle gängigen Plattformer-Konventionen. Seit Mitte der Neunziger hält er sich bedeckt, doch ein Comeback auf der Intellivision Amico ist in Planung.

KIRBY 1992

▶ Das Schöne an diesem pinken Plüschball aus Game-Boy-Zeiten ist, dass er sich in alles Mögliche verwandeln kann, indem er Feinde kurzerhand einsaugt und deren Fähigkeiten absorbiert. Außerdem kann man mit ihm Golf oder Flipper spielen.

RAYMAN 1995

▶ Als Vorlage für Rayman wurde kein echtes oder mythisches Tier verwendet – stattdessen ist er einfach ein Typ mit ein paar fehlenden Gliedmaßen. Er hatte seit dem Debüt auf dem Jaguar viele großartige Spiele – zuletzt allerdings schon 2013.

SPYRO 1998

▶ Dieser feurige Gesell tauchte in einem der offeneren Hüpfspiele der PlayStation auf und brachte es auf zahlreiche Nachfolger. Er drohte als Randfigur in Skylanders zu enden, doch das Remake der Originaltrilogie brachte ihn zurück ins Rampenlicht.

HELDENREISE

WELCHE MASKOTTCHEN DALEY EVE JOHNSON DAZU INSPIRIERTEN, SELBST ZUR GAME DESIGNERIN BEI PLAYTONIC GAMES (YOOKA-LAYLEE) ZU WERDEN.



RG: An welches Spielehelden-Maskottchen erinnerst du dich als Erstes?
DEJ: Auf jeden Fall an Donkey Kong, und zwar den aus *Donkey Kong Country*, den Sohn oder Enkel (je nachdem, was ihr glauben wollt) des Donkey Kongs aus der Spielhalle. Ich kannte zwar auch Mario, fand aber einen Gorilla mit roter Fliege attraktiver als einen pilzfressenden Handwerker mit Pornobalken.

RG: Auch wenn diese Maskottchen in allen möglichen Genres zu finden waren, konzentrierten sie sich doch hauptsächlich auf Hüpfspiele. Warum, glaubst du, war das so?
DEJ: Da war vieles von Mario beeinflusst, oder? Die *Super Mario*-Titel hatten bewiesen, dass die Kombination „Hüpfspiel plus cooles Maskottchen" die Hardware prima verkaufte. Außerdem muss es bei einem Hüpfspiel immer einen Ankerpunkt für all die Umgebungen, Sammelgegenstände, Gegner und Bosse geben – den Helden eben."

RG: Glaubst du, dass das Aufkommen der 3D-Grafik dem schwindenden Interesse an Maskottchen entgegenwirkte?
DEJ: *Spyro*, *Crash* und *Banjo-Kazooie* waren alles neue Marken mit brandneuer und damals umwerfender 3D-Grafik. Bei den anderen Maskottchen, die von 2D nach 3D übertragen werden mussten, war die Aufregung groß, wie sich die Extradimension auswirken würde. Ich war völlig von den Socken, als ich mit Donkey Kong zum ersten Mal (und zum hundertsten Mal) im 3D-Raum herumrollen konnte.

RG: Ein paar der Maskottchen der 90er haben bis heute überlebt, andere nicht. Wenn du einem eine zweite Chance geben könntest, welches wäre das und warum?
DEJ: Cool Spot – ich weiß, der war eine Limo-Werbung auf zwei Beinen, aber er hatte einfach Stil. Wer kann schon Riesenkrabben allein mit ungezügelter Kohlensäurekraft fertigmachen? Plok konnte schon mit seinen Gliedmaßen um sich werfen, bevor es cool war, den vermisse ich auch. Wenn ich Rayman durch Plok ersetzen könnte, würde ich es sofort tun! Und Gex – Gex ist furchtbar, und genau deshalb will ich ihn zurück! Bubsy hatte glaube ich ein Comeback, das aber nicht gut verlaufen ist. Sogar seine Schöpfer hassen Bubsy, aber ich nicht. Wollen wir ihm eine dritte Chance geben?

RG: In den letzten Jahren scheinen Plattformer mit Maskottchen wieder an Beliebtheit zu gewinnen – nicht nur alte Lieblingshelden, sondern auch neue Spiele wie *Yooka-Laylee*. Warum sind Maskottchen wieder im Kommen?
DEJ: Ich glaube (und hoffe), dass es ein genereller Wechsel zu Titeln ist, die gute Laune machen. Die Spieler sind durch die intensiven, dramatischen und düsteren Spiele gestresst, und es gibt da gerade einen Wandel. Sie werden empfänglicher für ruhigere und kindlichere Titel – wahrscheinlich spielt das dabei eine Rolle!

AUF IN DEN MAINSTREAM

IN DEN 90ER JAHREN ENTWICKELTE SICH DAS SEGMENT DER SPIELEHEFTE VON „KAUM VORHANDEN“ ZU „UNÜBERSEHBARE VIELFALT“.

Waren die Spielepioniere in den 80er Jahren noch froh gewesen, in allgemeinen Computerheften auch mal was zu Spielen zu finden, etwa Peek-Poke-Listen oder Mini-Reviews, wurde daraus in den 90ern bald eine eigene Zeitschriftengattung, angefangen mit *ASM* und *Power Play*, später mit Publikationen wie *Amiga Joker* und *PC Player*.

Auch die Auflagenzahlen stiegen explosionsartig – bemaßen diese sich anfänglich in Zehntausenden, übertrafen sie gegen Ende des Jahrzehnts meist die Hunderttausend, mit einzelnen Heften im 300.000er-Bereich und sogar darüber. Es war aber nicht nur die Blütezeit von Fachmagazinen wie *PC Games* und *GameStar*, die aus der Spieletesterei ein mehr oder weniger ernsthaftes Geschäft machten, sondern auch von Publikationen, die klar auf eine breitere Käufergruppe abzielten, namentlich *Bravo Screenfun* (jüngere Leser) und *ComputerBild Spiele* (weniger erfahrene oder vornehmlich an Vollversionen interessierte Leser).

Bei *Retro Gamer* haben wir bereits ausführlich über die Historie wichtiger Spielemagazine berichtet: über den Werdegang des *Happy Computer*-Spieleteils, über die *Power Play* sowie über *Man!ac*, und wir planen weitere Magazin-Reports, etwa zu *PC Player*.

Im Fernsehen tat sich ebenfalls etwas: Versteckten sich Computerspiele lange Zeit in einzelnen Segmenten von seriösen Computersendungen (die wiederum ein Nischendasein zumeist in den dritten Programmen fristeten), gab es nun dedizierte (Mitspiel-) Sendungen. Und auch wenn gestandene Spielefans ob der fragwürdigen oder zumindest bewusst weichgespülten inhaltlichen Qualität die Augen verdrehten, fand auch auf diese Weise die Computerspielerei zu einem größeren Publikum – eine Spielesendung im ZDF erreichte Menschen, die ziemlich sicher nie ein Fachmagazin gekauft hätten. ▶

» Bei *GIGA* präsentierten Netzreporterinnen die neuesten Trends aus Multimedia und Technik.





GameStar

Erscheinungsjahr: 1997

▶ Abgesehen von der *M! Games* ist dies das einzige der aufgeführten Hefte, das auch heute noch erscheint. Vor etwa 20 Jahren überholte das von Jörg Langer konzipierte Heft den bisherigen Marktführer *PC Games* und erreichte Auflagen von bis zu 360.000 Heften – nur die *ComputerBild Spiele* verkaufte mehr.

IM KULTARCHIV

EINIGE DER WICHTIGSTEN SPIELEHEFTE DER 90ER JAHRE.

ASM

Erscheinungsjahr: 1986

▶ Als eines der ersten reinen Magazine für Videospiele wurde die *ASM* (kurz für *Aktueller Software Markt*) unter der Leitung von Manfred Kleimann und später Peter Schmitz vom Tronic-Verlag herausgegeben. Die neuartige Benotung der Spiele fungiert oftmals als Kaufhilfe.





Power Play

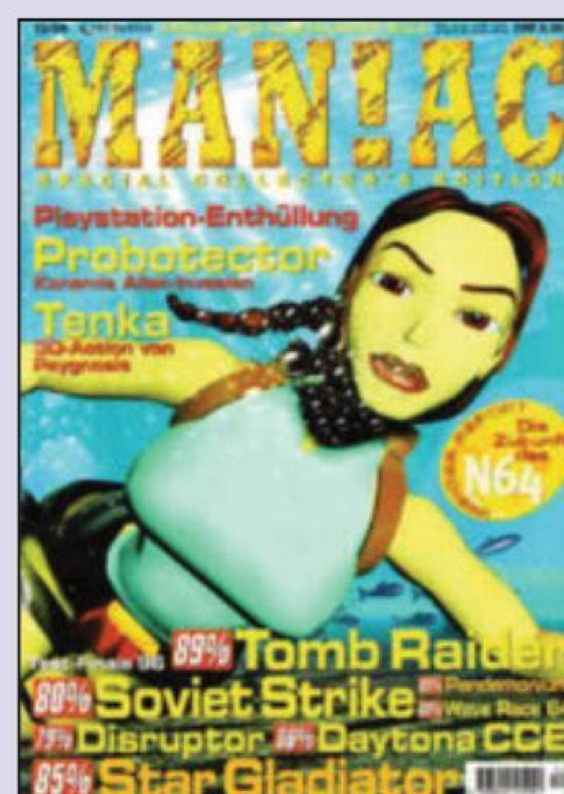
Erscheinungsjahr: 1987

▶ Ihren Anfang nahm die *Power Play* als Sonderteil für Spiele in der *Happy Computer* und wurde ab 1990 zum eigenständigen Heft, das zunächst Heinrich Lenhardt als Chefredakteur betreute. Zum 25. Geburtstag erschien 2012 ein Sonderheft mit Artikeln zahlreicher altgedienter Redakteure.

MAN!AC

Erscheinungsjahr: 1993

▶ Als sich die Wege der Kollegen der *Power Play* trennten, gründeten Winnie Forster und Martin Gaksch die *MAN!AC*, die sich durch ausführliche Hintergrundberichte und Interviews von der Konkurrenz absetzte. Heute erscheint das Heft unter dem Namen *M! Games* bei Cybermedia.





PC Player

Erscheinungsjahr: 1992

▶ Heinrich Lenhardt und Boris Schneider, die ebenfalls ihren Hut bei *Power Play* genommen hatten, wählten mit diesem Heft einen ernsthafteren Ansatz für das Thema PC-Spiele: Die Leser wurden gesiezt und die Bewertung (auf einer Skala von 1 bis 100) detailliert begründet.

Bravo Screenfun

Erscheinungsjahr: 1997

▶ Die unter der Führung von Anatol Locker ins Leben gerufene Zeitschrift war zusammen mit den Magazinen *Bravo Sports* und *Bravo Girl* an eine eher jugendliche Zielgruppe gerichtet. Zur Jahrtausendwende lag die Auflage mit einer Viertelmillion auf ihrem Höhepunkt.



»WIR DACHTEN, DASS MAN JETZT SO REDET«

KATHARINA SCHWARZ MODERIERTE 1994 UND 1995 IM ZDF-NACHMITTAGSPROGRAMM DIE SENDUNG *X-BASE*, IN DER NICHT NUR TECHNIKTHEMEN BELEUCHTET WURDEN, SONDERN SICH ZUSCHAUER AUCH INTERAKTIV EINWÄHLEN UND PER TELEFON IN COMPUTER- UND KONSOLENSPIELEN GEGEN KANDIDATEN IM STUDIO ANTRETEN KONNTEN.

RG: Wie bist du zu *X-Base* gekommen, war das dein erster TV-Job?
KS: Ja, war es. Ich hatte von einem befreundeten Radiomoderator von dem Casting erfahren. Also habe ich mir ein extravagantes T-Shirt gekauft und bin mit ihm zusammen hingefahren. Der Produzent meinte nur: Moderiere einfach mal und benutze „multimedial", „interaktiv" und „16:9-Format". Ich hatte keine Ahnung, was das alles bedeutete und habe dann kurzerhand meiner Begleitung die Fragen gestellt. Als ich kurze Zeit später aus meinem Urlaub in Griechenland meinen Anrufbeantworter abhörte, hatte man mich für den nächsten Tag zum zweiten Casting eingeladen. So schnell konnte ich nicht dort sein! Als ich wieder zu Hause war, hatte ich eine weitere Nachricht: „Du wurdest genommen, melde dich sofort!"

RG: Ihr habt bei X-Base auffällig „jugendlich" und voller Anglizismen geredet …
KS: Die Leute von der Produktionsfirma haben teilweise wirklich so gesprochen und wir dachten, dass man jetzt eben so redet. Es gab zwar einen Teleprompter, aber ich war trotzdem fürchterlich aufgeregt, habe gar nichts hinbekommen. Ich habe mich erst mit der Zeit emanzipiert und meine eigene Sprache gefunden.



RG: Kennst du die Parodien, zum Beispiel von Oliver Kalkofe?
KS: Ja, habe ich gesehen. Ich dachte mir nur: Stimmt schon, er hat schon recht. Es war eigentlich eine Mischung aus Schmerz, Scham und Verständnis. Ich fand mich anfangs ja selbst peinlich.

RG: Spielst du privat Videospiele?
KS: Ich fand *Pac-Man* und *Super Mario* ganz lustig, aber ansonsten bin ich einfach keine Videospielerin. Die menschliche Ebene lag mir immer näher als die technische. Ich habe mich bei den Kandidaten nicht danach erkundigt, wie hoch ihr Highscore war, sondern, ob sie auch mich retten würden, wenn ich im Dschungel von Schlangen bedroht wäre. Falls ich zocken würde, dann wohl am ehesten Adventures.

» Katharina Schwarz moderierte neben *X-Base* mehrere Shows für TM3, SAT.1 und VIVA, machte eine Ausbildung zur Schauspielerin und spielte in Serien wie *SOKO*, *Die Chefin* oder der Netflix-Reihe *Biohackers*.

RG: Es gab bei *X-Base* auch Themensendungen, etwa zur Raumfahrt. Lag dir sowas eher?
KS: Ich glaube schon, weil ich immer lieber Interviews gemacht habe. Einmal sogar mit dem Schauspieler von Darth Vader, der war damals schon 60, oder mit Konrad Zuse.

RG: Woher kam denn dein Spitzname „Suicide Blonde"?
KS: Der klang natürlich supercool, stammt aber nicht von mir – mein Co-Moderator und späterer Freund Niels Ruf hat mir den verpasst. Ursprünglich hatte ein Fan mich so genannt.

RG: Du wirktest eher flippig, deine Kollegin Tanja Moldehn eher ruhig und seriös. Bewusste Rollenaufteilung?
KS: Interessant, so habe ich das gar nicht empfunden. Vielleicht habe ich vor der Kamera extra aufgedreht, weil ich in Wirklichkeit doch sehr schüchtern war – und bei Tanja war es andersherum.

RG: Lange blonde Haare, figurbetonte Klamotten, dazu noch Expertin für Computerspiele – für viele Jugendliche dürftest du die Traumfrau gewesen sein.
KS: Ich war selbst sehr unsicher und habe mich gar nicht für Computerspiele interessiert. Also dachte ich, dass die Jungs, die sich für Computerspiele und für mich interessieren, gar keinen Geschmack haben können. Auch früher habe ich mich eher als hässliches Entlein gefühlt, obwohl ich schon auf der Schulbühne Elvis Presley gesungen habe und Klassensprecherin war. Die Selbstsicherheit kam erst mit der Zeit.

RG: Seit *X-Base* sind 27 Jahre vergangen. Hast du dir mal wieder eine der alten Folgen angesehen?
KS: Leider nein, aber ich hatte bis vor Kurzem noch einen Karton mit alten VHS-Kassetten im Keller. Wir haben damals nämlich nach jeder Sendung eine VHS mit der Aufzeichnung bekommen. Bei YouTube finde ich von mir immer nur diesen einen Clip, bei dem ich ein sehr kurzes Kleid trage und Quatsch rede. Der ist allerdings aus der Sendung *Heart Attack*, die ich nach *X-Base* gemacht habe.

Das Gespräch führte Florian Pfeffer.

TV HIGHLIGHTS

DIE KULTIGSTEN FERNSEH-SHOWS DER 90ER.



KOMM PUTER!

Jahre: 1987–1991
Moderatoren: Klaus Möller, Max Babbelnase
▶ Kurzformel: Die Welt der Heimcomputer, aufbereitet für das Jugendnachmittagsprogramm des ZDF. Klaus Möller hatte zuvor bereits TV-Erfahrung mit Biggi Lechtermann bei der *ZDF Computer Corner* gesammelt und hatte nun eine Truthahn-Handpuppe an seiner Seite.



NEUES – DIE COMPUTERSHOW

Jahre: 1992–2011
Moderatoren: Christian Spanik, Daniel Rasch und andere
▶ Spanik hatte bereits die Drehbücher zur Reihe *TECHNIK 2000* geschrieben und übernahm hier die Moderation. Vorgestellt wurden Neuheiten aus der Computerbranche, unter anderem im Rahmen von Anwenderkursen für Word, Excel, CompuServe oder Netscape Navigator.



X-BASE

Jahre: 1994–1995
Moderatoren: Katharina Schwarz, Andreas von Lepel, Tanja Moldehn, Niels Ruf, Juri Tetzlaff
▶ Im *Computer Future Club* durften Kandidaten im Studio und am Telefon auf dem Mega Drive und anderen Konsolen gegeneinander antreten. Das Auftreten der Moderatoren wurde gerne parodiert, unter anderem von Oliver Kalkofe und der Redaktion der *PC Player*.



DIE HUGO-SHOW

Jahre: 1994–1997
Moderatoren: Judith Hildebrandt, Minh-Khai Phan-Thi, Guido Kellermann, Yvette Dankou, Sonja Zietlow und andere
▶ Die interaktive Show lud Anrufer dazu ein, den kleinen Kobold Hugo mittels Telefontasten und den daraus resultierenden Wahltönen an diversen Hindernissen vorbeizusteuern. Die Sendung lief auf dem Kabelkanal (später: Kabel 1) und war Sprungbrett für mehrere bekannte Moderatorinnen.



GIGA

Jahre: 1998–2006
Moderatoren: Miriam Pielhau, Emily Whigham, Etienne Gardé, Kerstin Linnartz, Jumana el Husseini, Simon Krätschmer, Joey Grit Winkler, George Zaal, Uta Fußangel und andere
▶ Die sogenannten Netzreporter stellten regelmäßig Neuigkeiten aus einschlägigen Themenbereichen vor, darunter auch Games. In der zuerst auf NBC ausgestrahlten Sendung wurde aber auch über neue Trends und Hardware berichtet oder *Tekken* gespielt.

TRAGBARER SPIELSPASS

SEIN LIEBLINGSSPIEL JEDERZEIT UND ÜBERALL ZOCKEN ZU KÖNNEN WAR IN DEN 90ERN EIN WICHTIGES ARGUMENT FÜR DEN KONSOLENKAUF. WIR BERICHTEN ÜBER WEGWEISENDE GERÄTE UND VERPASSTE CHANCEN.



» [Lynx] Für Lynx-Besitzer waren große Titel nicht selbstverständlich – *Lemmings* bildete eine willkommene Ausnahme.



» [Neo Geo Pocket Color] Die Spiele von SNK sahen toll aus, saugten aber ordentlich an den Batterien.

Ob im Wartezimmer des Arztes oder auf dem Rücksitz bei einer langen Fahrt in den Sommerurlaub – es gibt viele Gelegenheiten, bei denen man einfach nur ruhig dasitzen und warten muss. Die Überbrückung dieser unliebsamen Wartezeiten wurde durch die wachsende Popularität von tragbaren Konsolen sehr viel angenehmer. Natürlich waren diese Handhelds keine Erfindung der Neunziger, man denke etwa an die Game&Watch-Reihe von Nintendo oder an das MB Microvision. In der heute bekannten Form entstammen sie jedoch direkt dieser Dekade.

Als Wegbereiter fungierte klar der Game Boy von Nintendo, der 1989 erschien. Im gleichen Jahr brachte Atari den Lynx und ein Jahr darauf Sega den Game Gear, beide mit farbigen LCD-Bildschirmen mit Hintergrundbeleuchtung, durch die sie ein Spielgefühl ähnlich den „großen" Konsolen erreichen wollten. Nintendo setzte ganz bescheiden auf Monochrom, was günstiger war und eine deutlich längere Batterielaufzeit ergab, und verkaufte viel mehr Geräte.

Aber natürlich war der Game Boy nur in zweiter Linie wegen der langen Batterielaufzeit so beliebt. In erster Linie profitierte er von den teils herausragenden Spielen. Denn das Display des Game Boy war so anders als ein TV-Bildschirm, dass es nach maßgeschneiderten Spielen förmlich schrie – und die lieferte Nintendo in vorbildlicher Weise. Wollte man die volle *Zelda*-Erfahrung, so musste man einen Game Boy haben, um *Link's Awakening* zu spielen. Ebenso benötigten Mario-Fans den Handheld, um die einzigartigen Levels von *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* zu sehen. Aus dem Automaten *Donkey Kong* wurde ein hervorragendes Plattformspiel. Unvergessen sind auch *Kirby's Dream Land* oder *Mole Mania* sowie Titel von Drittherstellern wie *Gargoyle's Quest* und *Batman*.

Natürlich gab es auch für die anderen Systeme großartige Spiele, wobei vor allem Lynx-Besitzer oft lange auf neues Futter warten mussten, etwa auf *STUN Runner*, *California Games* oder *Klax*. Wer den Game Gear hatte, bekam hauptsächlich Umsetzungen vom Master System, auf dessen Hardware die Konsolen basierte, aber auch fantastische neue Titel aus den Reihen *Sonic the Hedgehog*, *Shinobi* und *Shining Force*. Beide Firmen entschieden sich jedoch gegen einen Nachfolger, sodass Nintendo in der Mitte des Jahrzehnts zum Alleinherrscher der tragbaren Videospiele wurde.

Obwohl Nintendo das Interesse am Game Boy lange aufrechthalten konnte, begann das Gerät spätestens um 1996, alt auszusehen. Erst *Pokémon*, das auf der Tragbarkeit des Geräts fußte, belebte das System im Alleingang wieder. Dank dieses Sammel-Rollenspiels wurden zahllose

BESTNOTEN

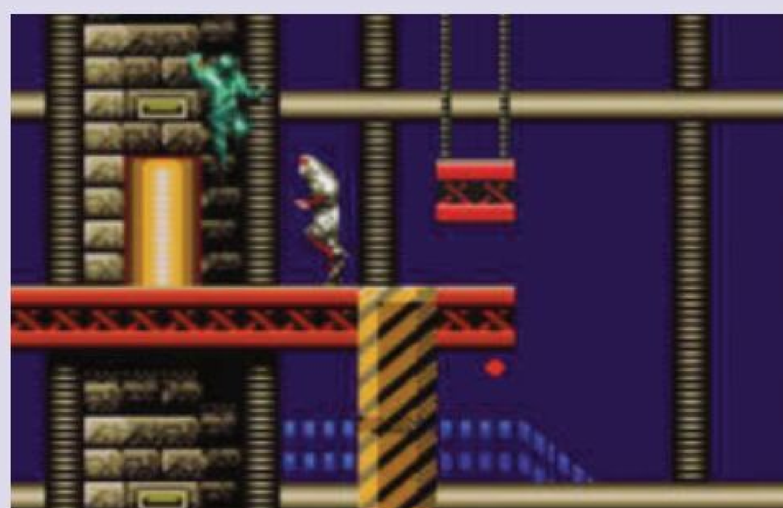
DIESE TITEL WAREN AUF DEN WICHTIGSTEN HANDHELDS DER 90ER PFLICHT.



STUN RUNNER

Lynx

▶ Wenn es überhaupt ein tragbares Gerät gab, das das Spielgefühl dieses Automaten einigermaßen originalgetreu hervorrufen konnte, dann das Atari Lynx mit seiner hervorragenden Sprite-Skalierung. So fühlte sich das Tunnelgeballere sogar noch intensiver an.



SHINOBI II: THE SILENT FURY

Game Gear

▶ Bereits der erste Teil erregte Aufmerksamkeit, die Fortsetzung war sogar noch besser. Ihr musstet als Ninjakämpfer eure Kameraden aus der Gefangenschaft befreien. Durch das Lernen neuer Fertigkeiten konntet ihr im Spielverlauf nicht nur immer besser kämpfen, sondern auch in zuvor unerreichbare Gebiete vordringen.



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Game Boy

▶ Man vergisst leicht, dass Links Debüt auf den Handhelds auch der letzte Teil der Reihe war, der das klassische Spielprinzip nutzte, bevor es mit *Ocarina of Time* neu definiert wurde. Links Reise nach Koholint führte ihn aus seiner Komfortzone – die Spieler hingegen befanden sich mittendrin.



BONK'S REVENGE

PC Engine GT

▶ Die PC Engine GT konnte zwar nahezu jede HuCard abspielen, doch manche funktionierten wegen des Displays besser als andere. Ideal geeignet waren Titel mit knalligen Farben und großen Sprites, was auf alle Abenteuer von *Bonk* zutrifft. Der zweite Teil der Reihe ist unser persönlicher Favorit.

Game Boys entstaubt oder sogar neu angeschafft. Viele spielten den Titel auch auf dem Game Boy Color, der 1998 als erstes großes Upgrade der ein Jahrzehnt alten Plattform erschien.

Hier lag auch der augenscheinlichste Unterschied zum Rest der damaligen Spielebranche: Im Handheld-Bereich gewannen nicht die leistungsstärksten Systeme, sondern die effizienten. Die Handhelds waren keineswegs nur ein Mittel, um nervige Kinder ruhigzustellen, sondern bildeten als eine Art letzte Bastion der 2D-Pixelkunst den Anlaufpunkt für Spieler, die sich nach der guten alten Zeit sehnten. So zog es auch viele Entwicklerveteranen zu den Tragbaren. Von wiederaufgelegten Klassikern wie *Paperboy* oder *R-Type DX* bis hin zu verkleinerten Interpretationen damaliger Hits wie *Tomb Raider* hatten die Handhelds der 90er für jeden Retro-Fan etwas im Angebot – genau wie heute auch noch. ▶



» [Game Gear] *Out Run* machte nicht nur auf langen Autofahrten Spaß.



» [Game Boy] Viele Dritthersteller (hier *Batman*) trugen zum Erfolg des Game Boy bei.



» [Game Gear] Sonic lockte viele Fans auf Segas tragbare Konsole.



» Fast wie ein Mega Drive in Händen zu halten: der Sega Nomad.



POKÉMON GOLD/SILVER

Game Boy Color

▶ Es ist schon erstaunlich, wie viel Inhalt die zweite Generation der *Pokémon*-Spiele auf ein Modul packte: Mehr als 250 Monster, eine weitläufige Weltkarte und ein tolles Rollenspiel obendrauf. Mochtet ihr keine Farben, konntet ihr natürlich auch auf eurem alten Game Boy auf Monsterjagd gehen.



METAL SLUG: 2ND MISSION

Neo Geo Pocket Color

▶ SNK entfernte sich hier nicht allzu sehr von ihrer klassischen Ballerformel, doch mit ein paar subtilen Anpassungen wurde daraus eine echte Handheld-Perle. Vor allem zu nennen sind die Items zur Wiederherstellung der Gesundheit sowie die Anzeige, welche Gefangenen man schon gerettet hatte.

DER RETRO-MODDER



ELLIOT COLL REPARIERT HANDHELDS AUS DEN 90ERN – UND ZEIGT DAS AUF DEM YOUTUBE-KANAL RETRO FUTURE. HIER ERKLÄRT ER UNS SEINE FASZINATION FÜR TRAGBARE KONSOLEN.

RG: Wie kam es zu deinem Interesse für Retro-Handhelds?
EC: 2009 bekam ich von meiner Mutter ein Nintendo-Heft geschenkt. Dort war eine doppelseitige Anzeige für tragbare Retro-Konsolen. Ich war sofort angefixt, und als mir dann ein Freund zum Geburtstag den Game Boy Color seines Vaters schenkte, begann ich all die Original-Game-Boys zu sammeln.

RG: Was macht für dich den Reiz älterer Handhelds aus?
EC: Das tolle an diesen Geräten ist ihre Einfachheit. Und die Soundtracks sind oft wirklich gut. Inzwischen gibt es großartige Mods, die den Umgang damit sehr viel leichter machen.

RG: Wieso spielt man deiner Meinung nach die Spiele auf der Original-Hardware, wo es doch heute andere Möglichkeiten gibt?
EC: Es geht heute nicht mehr darum, sich von Hardware-Spezifikationen umhauen zu lassen, sondern nur um die Nostalgie und darum, die Spiele genauso zu erleben, wie sie gedacht waren, ohne irgendwelche Beschränkungen. Man musste damals beim Spielen auch viel mehr Faktoren berücksichtigen. So spielte etwa das Licht eine Rolle – heute sagt niemand mehr „Oh, heute kann ich nicht PS5 zocken, zu wenig Sonne!"

RG: Was sind für dich die wichtigsten Mods für ältere Systeme?
EC: Das Allerwichtigste ist der Bildschirm. Inzwischen klappt der Austausch ohne Löten, das war früher nicht so einfach. Heute kannst du einfach bei Ebay Gehäuse und Einzelkomponenten kaufen und brauchst nur einen Schraubendreher. Früher musste man das alles genau ausschneiden, manchmal auch fräsen. Innerhalb eines Jahres hat sich das von einem schwierigen und teuren Projekt gewandelt. Jetzt kann jeder für 100 Euro sich einfach einen verblüffend echten Game Boy basteln. Um ihn individuell zu machen, verändern die Leute gern die Farben des Gehäuses.

RG: Nenne uns noch deine Lieblingstitel für Handhelds der 90er!
EC: Für den ersten Game Boy: *Link's Awakening*. Das Erfolgserlebnis beim Durchspielen ist einfach überwältigend – ich habe mir meine Mutter geschnappt und sie genötigt, den Endbildschirm als Zeugin anzusehen. Es ist auch toll, die Okarina zu hören, die zusammen mit dem Orchester spielt. Ich mag auch das erste *Sonic* auf Game Gear, ein fantastisches Spiel. Auf dem Neo Geo Pocket natürlich *The King of Fighters*. Für den Game Boy fallen mir noch *Tetris*, *Trip World* und *Mole Mania* ein – Letzteres ist ein oft übersehener Diamant!



» Eine kleine Auswahl der von Elliot Coll modifizierten Geräte.

DER AUFSTIEG DES PC

INNOVATIVE TITEL, BRANDHEISSE TECHNOLOGIE UND NEUE ARTEN, MIT- ODER GEGENEINANDER ZU SPIELEN: DIE 90ER WAREN EINE ZEIT DES UMBRUCHS. WIE WURDE IN DIESER PHASE DER PC ZUR FÜHRENDEN PLATTFORM?





» [PC] *Half-Life* vereinte erstmals einen tollen Shooter mit einer toll inszenierten Story.

Manche nennen die PlayStation, manche 3D-Grafik allgemein, manche das aufkeimende Internet: Die Frage nach der größten technologischen Revolution der Neunziger lässt viele Antworten zu. Doch man sollte auch den PC nicht aus den Augen verlieren, der sich plötzlich in ungewohnter Rolle wiederfand: an vorderster Front der Spieleindustrie. So sah das Ende des Jahrzehnts auch völlig anders aus als sein Beginn: Vertraute Namen wie Schneider, Spectrum und Commodore waren von Windows und dem Spiele-PC beiseite gefegt worden. „Der PC war anfangs definitiv nicht die Plattform der Wahl, weder für Spieler noch für Entwickler", erklärt Louis Castle, einer der beiden Gründer von Westwood Studios, die mit *Command & Conquer, Lands of Lore* und anderen die PC-Spiele der 90er deutlich mitgeprägt haben. „Als der PC die dominante Plattform wurde, konnten die Entwickler die große Zielgruppe schlicht nicht mehr ignorieren."

Die starke Verbreitung und ihre Vielseitigkeit waren die wichtigsten Gründe dafür, dass PC-Spiele in den 90er so beliebt wurden: Während Commodore und Atari sich fast nur auf Spiele beschränkten, bot Microsoft einen funktionalen und leistungsstarken Allround-Computer, der mit Hilfe von Erweiterungskarten oder Zusatz-RAM vom Rechenknecht zur Spielemaschine werden konnte.

Louis fährt fort: „Windows verdankt Chris Hecker einen großen Teil seines Erfolgs bei Spielen. Der hat nämlich die WinG-Bibliothek geschrieben und damit Hardware-Beschleunigung ermöglicht, was Windows-Spiele performanter machte." Louis fährt fort: „Es folgten Direct Draw und die ganze Latte von DirectX-APIs." Diese ermöglichten es den Studios, für den PC zu entwickeln, ohne selbst ein Sammelsurium verschiedenster Hardware unterstützen zu müssen.

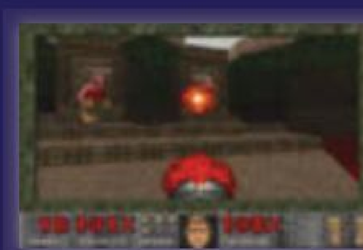
Für WinG gibt es eine Vorgeschichte. So definierte Ende der 80er IBM das Video Graphics Array (VGA), das 256 statt den bisherigen 16 Farben darstellen konnte und es dem PC erst ermöglichte, als ernst zu nehmende Spieleplattform wahrgenommen zu werden. „Bis dahin konnte der PC grafisch nicht wirklich mithalten", sagt David Brevik, der Mann hinter einem der vermutlich größten PC-Titel der Dekade, *Diablo*. „Er wurde gar nicht als Plattform betrachtet. Doch dann kamen die allerersten 3D-Karten, das war zu Zeiten von *Quake*."

Nicht nur die neue Hardware eröffnete dieses Potenzial für den PC – David hebt neuartige Algorithmen hervor, die diese neuen 3D-Karten besser ausnutzen konnten als zuvor.





» [PC] *SimCity 2000* war eines der größten PC-Spiele der 90er und brachte zahlreiche Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger.



» [PC] Jeder sprach über *Doom* – und da es als Shareware verfügbar war, ließ es die Nachfrage nach Spiele-PCs explodieren.



» [PC] Um den Mehrspielertitel *StarCraft* von Blizzard entstand über die Jahre eine Szene von eingefleischten E-Sport-Fans.

„Denkt an Dinge wie den BSP-Baum von John Carmack", fügt er hinzu. „Man konnte nun Pseudo-3D wie bei *Doom* oder echtes 3D wie bei *Quake* mit hoher Bildrate darstellen… Das waren die größten Einflüsse auf das Spielen am PC in den 90ern."

Und dann war da noch dieses neumodische Ding namens Internet, das PCs nicht nur in die Lage versetzte, E-Mails zu versenden und im Web zu surfen, sondern mit anderen Spielern in Echtzeit zu spielen. *Neverwinter Nights* (SSI, 1991) war das erste Online-Rollenspiel mit Grafik, wie primitiv diese auch sein mochte, bei dem Spieler sich mit anderen im Spiel vernetzen konnten. Auf diesem Konzept baute alles Folgende auf, inklusive *Ultima Online* (1997) und *EverQuest* (1999).

„Viele Konsumenten hatte nun Zugriff auf das Internet, und so konnten Multiplayer-Titel auch anders funktionieren", sagt Louis. „Vor Windows 95 war es eine Herausforderung, ein Spiel internetfähig zu bekommen. Unser Titel *Monopoly* nutzte die APIs von Windows 95, um einen Launch-Event in Japan, den USA und Europa zu machen." Die starke Anziehungskraft von Titeln wie *Quake*, *Diablo*, *StarCraft* und des gesamten Genres der Echtzeitstrategie ist schwer vorstellbar ohne die Möglichkeiten des Internets. „Multiplayer-Spiele waren ein großer Faktor und machten den Unterschied aus", fügt David hinzu. „Die Konsolen waren da weit abgeschlagen."



» [PC] *Doom* mag der Urvater aller modernen Shooter sein, doch echtes 3D kam erst mit *Quake*.

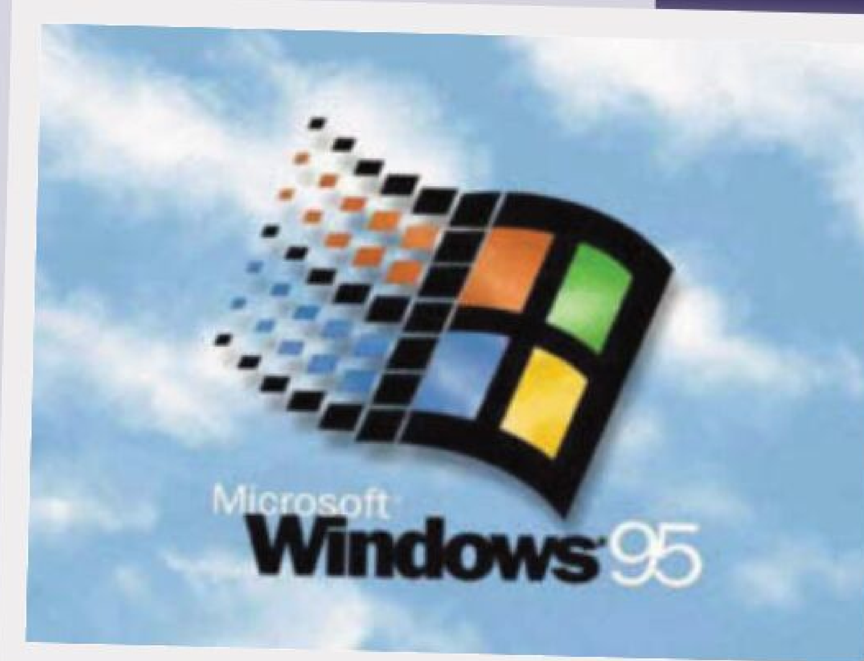
SCHON WINDOWS DURCHGESPIELT?

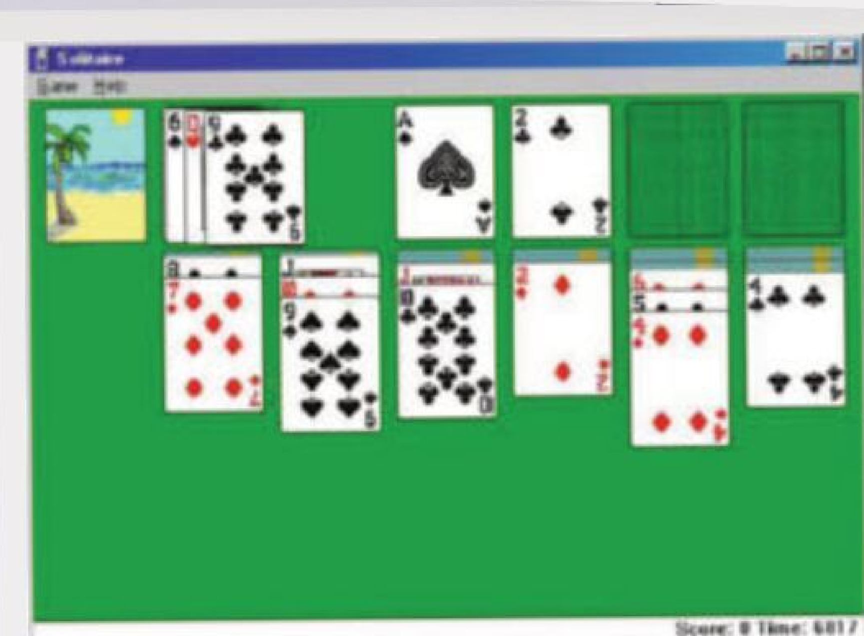
WIE MICROSOFT MIT WINDOWS 95 DAS SPIELEN AM PC VERÄNDERTE.

Betriebssysteme sind auf diesen Seiten eher selten ein Thema, und noch seltener würden wir ein solches als „Kult" bezeichnen. Doch so manches an Windows 95 berührt unser für Nostalgie anfälliges Herz: das vertraute Logo, der Start-Sound, der Hintergrund in seinem unansehnlichen Petrol-Farbton oder all die mit *Minesweeper* verdaddelten Stunden – *Windows 95* war für viele der Start ins digitale Zeitalter.

Während Microsoft immer noch betonte, dass das System für Geschäftsanwendungen gemacht sei, hielten es einige Spielefreunde innerhalb der Firma für nötig, die Plattform für Spielentwickler zu optimieren. Daraus entstand DirectX, das zunächst zwar das allgegenwärtige OpenGL (*Quake* und Co.) nicht entthronen konnte, jedoch von Microsoft so ausdauernd unterstützt und weiterentwickelt wurde, dass es heute zum essenziellen Bestandteil eines jeden Spiele-PCs geworden ist.

Mit DirectX kam auch DirectPlay, eine Technologie, durch die man für die LAN-Party am Wochenende nicht mehr seinen Computer zu einem Freund schleppen musste, sondern sich mit anderen Spielern direkt über das Internet vernetzen konnte. Windows 95 selbst spielte eine ebenso große Rolle, weil es durch diverse Vereinfachungen die Hürde stark senkte, sich überhaupt mit dem Internet zu verbinden.







» [PC] Impressions Games war mit ähnlich gearteten Städtebausimulationen sehr erfolgreich. Die bekannteste war *Caesar III*, andere spielten in Griechenland oder Ägypten.





» [PC] Die Beliebtheit von *Doom* brachte viele Klone hervor – darunter das fantastische *Duke Nukem 3D*.

GRAFIKBESCHLEUNIGER

DIESE 3D-KARTEN TRIEBEN DIE 90ER AUF DEM PC AN.



3DFX VOODOO GRAPHICS PCI

ERSCHIENEN: 1996

▶ Es war einmal eine Zeit, in der 3dfx der absolute Maßstab für 3D-Karten für den PC war – und der Name „Voodoo" wird auch heute noch mit Ehrfurcht genannt. Für PC-Spieler war diese erste Karte von 3dfx eine der wichtigsten Komponenten ihres Heiligtums, und John Carmack nannte sie „die Latte, an der sich alle anderen messen lassen müssen."



NVIDIA RIVA 128

ERSCHIENEN: 1997

▶ Bereits in den 90ern war Nvidia eine wichtige Größe im Grafikkartenbereich, wobei die Firma klar hinter 3dfx zurückstand. Mit der Riva 128 versuchte man mit der Voodoo zu konkurrieren, wobei diverse Probleme für Enttäuschungen sorgten. Dennoch war es die erste Karte, die reguläre Grafik mit 3D-Beschleunigung auf nur einer Platine bot.



3DFX VOODOO2

ERSCHIENEN: 1998

▶ Der Nachfolger der beliebten Voodoo-Karte musste eine Reihe von Wettbewerbern schlagen und tat dies mit Bravour. Dies war den hohen Bildraten zu verdanken, die zwar die Riva 128 auf dem Papier auch konnte, in der Praxis allerdings nur selten erreichte. Außerdem beherrschte die Voodoo 2 SLI – damit ließen sich zwei Grafikkarten koppeln.



NVIDIA GEFORCE 256

ERSCHIENEN: 1999

▶ Obwohl sie teuer war, konnte diese Karte die Bildraten der damaligen Spiele um bis zu 50 Prozent steigern. Verzögerungen bei der Voodoo 4 von 3dfx reichten im schwankungsanfälligen 3D-Markt für die GeForce 256 aus, um den entscheidenden Marktvorteil zu erlangen. Der Rest steht in den Geschichtsbüchern: 3dfx ging bankrott und Nvidia kaufte die Firma auf.

KLASSIKER-CHECK

ADVANCE WARS™

Bereits 1988 versorgte das eng mit Nintendo verbundene Spielestudio Intelligent Systems seine japanischen Landsleute mit *Famicom Wars*, in dem aufseiten der zwei Nationen Red Star und Blue Moon rundenweise Einheiten über Gitternetz-Inseln geschoben wurden. Das Strategiespiel mag nicht nur als Inspiration der zwei Jahre später debütierenden *Fire Emblem*-Serie gedient haben, es begründete auch eine ganze Reihe von „Wars"-Titeln, die in den Folgejahren, abgesehen vom N64, jedwede Nintendo-Konsole beehrten. Allerdings ließ sich der Mario-Konzern 13 Jahre und bis zum Game Boy Advance Zeit, bis man auch westliche Strategen in farbenfroh verpackte, gleichwohl erbitterte Gefechte ziehen ließ.

Wobei *Advance Wars* nicht annähernd so erbarmungslos mit dem Spieler umgeht wie die *Fire Emblem*-Reihe (die ebenfalls 13 Jahre nach ihrem Debüt zum ersten Mal auf dem GBA in den Westen kam): Den Truppen, mit denen der Spieler in die Schlacht zieht, droht kein Permadeath, wohl aber die ein oder andere aussichtslose Situation, in die man sich auf den über 100 clever konstruierten Karten manövriert. Macht aber nichts: Es darf sicherheitshalber jederzeit gespeichert werden, und Kapitulation und Missions-Neustart sind immer eine Option.

Zudem ist ein gutes Dutzend Karten einem umfassenden Kampftraining gewidmet, das auch bei Genre-Neulingen ein gutes Verständnis für das klassische Rundenstrategie-Fundament schafft – für Stärken und Schwächen der insgesamt 18 verschiedenen Infanterie-, Panzer-, Artillerie-, Luft- und See-Einheiten, für die Bedeutung von Gelände und Gebäuden für Deckung, Bewegung und Produktion, oder für die Tücken des in manchen Missionen auftretenden Kriegsnebels.

Wer sich durch das dezent unterfordernde Tutorial geschlagen hat, wird mit einer Masse an Möglichkeiten belohnt: Eine ausgedehnte, sogar leicht verzweigende Kampagne erzählt in Form wortreicher Unterhaltungen zwischen den Anime-Kommandanten (die globale Boni geben, statt selbst auf dem Spielfeld aufzutauchen) die Story der Orange-Star-Armee. Wir bemerken: 2001 ist der rote Stern für eine Armee offensichtlich nicht mehr zeitgemäß. Nach Geplänkeln mit den Nationen Blue Moon, Green Earth und Yellow Comet zieht diese gemeinsam mit diesen gegen eine mysteriöse Macht in die finale Schlacht.

Für erfolgreiche Missionsabschlüsse winken Münzen, die wiederum im Kartenshop in eine Vielzahl neuer Maps investiert werden, auf denen sich bis zu vier Spieler an einem GBA oder über vernetzte Geräte ausradieren dürfen. Und wem all die vorgefertigte Beschäftigung nicht reicht, der bastelt in einem simplen Editor einfach seine eigenen Inseln.

Advance Wars bringt viel Funktionalität, die man davor eher vom PC gewohnt war, in leicht verdauliche Mobilform, verpasst dem Kriegsgeschehen einen harmlos-sympathischen Anstrich und peppt das simple Stein-Schere-Papier-Grundprinzip mit vielen Details auf: Mal hat man nur ein paar Runden Zeit, mal müssen bestimmte Gegner-Einheiten zerstört werden oder nur zwei eigene dürfen das Zeitliche segnen. Und dann sind da noch die Kommandanten, die über bestimmte Boni, Mali und Spezialfähigkeiten verfügen.

Zu einem der größten Zeitfresser auf Nintendos wundervollem 32-Bit-Handheld wurde *Advance Wars* für mich allerdings durch die Abschlusswertung, die der Spieler am Ende einer geglückten Mission zu Gesicht bekommt. Drei Balken geben Auskunft darüber, wie schnell, clever und dominant der Gegner in die Schranken gewiesen wurde, und es wird ein Rang für die Gesamtleistung vergeben. Weil ich für meine Einsätze nur die Bestnote akzeptieren wollte, agierte ich zögerlicher und letztlich taktischer, als es die düstere Aussicht eines permanent toten Gefährten in *Fire Emblem* je bewirkt hätte. *



Von Stephan Freundorfer

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WARUM EIN KLASSIKER?



Spaß am Taktieren

„War has never been so much fun“, ironisierte einst das Intro zu Sensible Softwares kontroversem Comic-Ballerspiel *Cannon Fodder*. Doch für *Advance Wars* trifft diese Zeile zu. Obwohl hier Truppen MG-Feuer austauschen, Panzerverbände im Bombenhagel vergehen oder U-Boote wegen Treibstoffmangels ihr feuchtes Grab finden, macht die fröhliche Inszenierung das Kriegsgeschehen knuffig und familienfreundlich. Das eigentlich staubtrockene Taktikgenre glänzt in verständlicher, spaßiger Form.

DIE SCHLACHT



Geteiltes Leid

Das Gros des *Advance Wars*-Spielgeschehens findet auf einer in Quadrate eingeteilten Karte statt, auf der Spieler und Gegner abwechselnd ihre Einheiten verschieben. Kommt es zu einer Konfrontation, sieht man in einem Splitscreen den Kampf ablaufen, wobei man die Kommandanten dabei beobachten darf, wie sie sich diebisch freuen oder ihnen Schweißperlen auf die Stirn treten. Die „Action“ ist also nur die schmucke Präsentation eines feststehenden Ergebnisses – und lässt sich abschalten.

NACHSCHUBSORGEN



Stadt, Land, Fabrik

Auf fast jeder Karte gibt es Fabriken, oft auch See- oder Flughäfen, die man dringend und schnellstens einnehmen sollte. Denn dann darf man dort weitere Einheiten produzieren. Und zwar beliebig, solange die nötigen Geldressourcen vorhanden sind. Diese wiederum werden rundenweise von den Städten im Spielerbesitz generiert. Wer also geschickt Strukturen erobert und in Kampfverbände investiert, kann den Gegner in zahlreichen Situationen einfach ausbluten lassen.

DIE KOMMANDANTEN



Kämpfer mit Charakter

Das Naturell der zig Kommandanten kommt nicht nur in den Konversationen zum Tragen, sondern auch im Gefecht. Infanterie ist stärker, wenn sie von Rotschopf Tami kommandiert wird, dafür ist die Feuerkraft anderer Nahkämpfer geringer. Seebär Olaf lässt sich von Schnee nicht bremsen, hasst aber den Regen, und die Panzer von Muskelberg Max verursachen 50 Prozent mehr Schaden, dafür schwächelt seine Artillerie. Zudem hat jeder „KO.“ eine Spezialkraft.

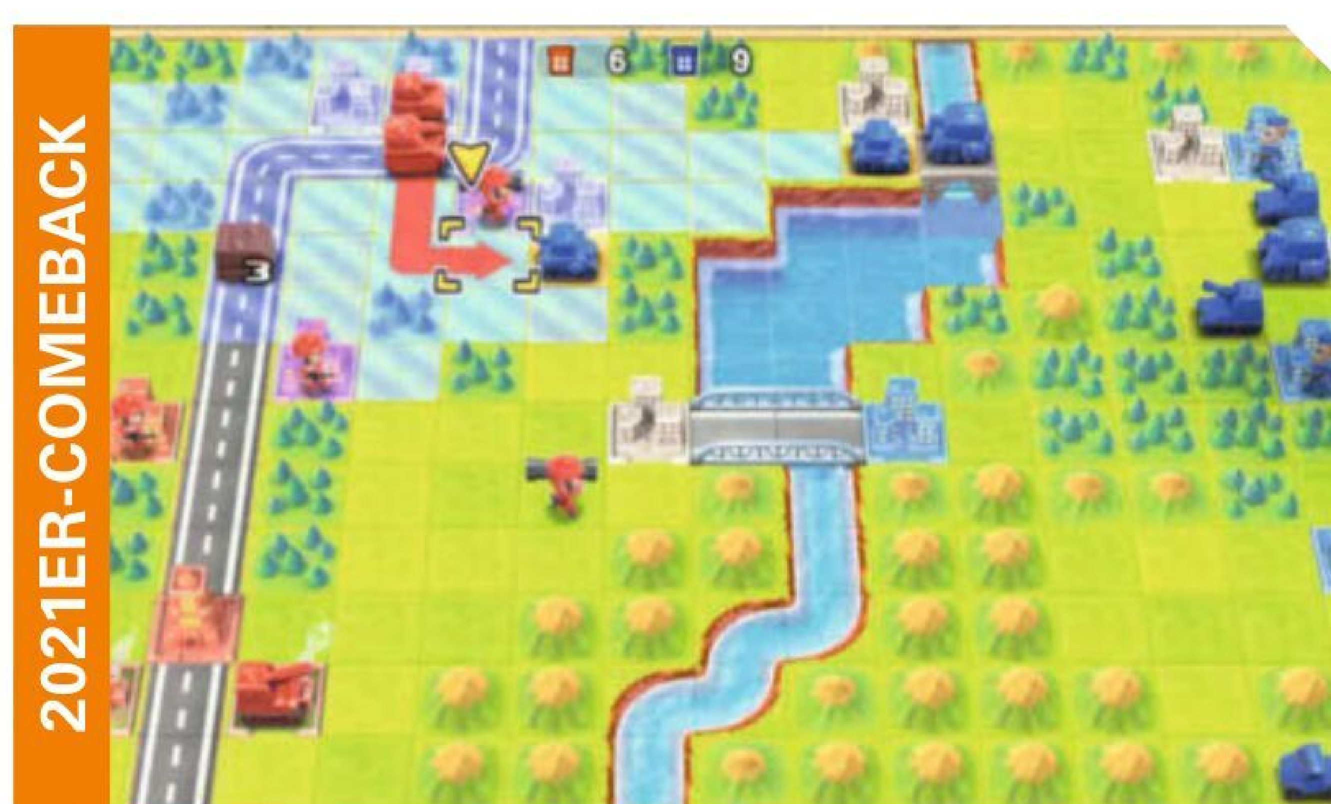
BESTER MOMENT



Gebt mir ein S

Am Ende einer Mission winkt die Bewertung der strategischen Leistung. Tempo, Kraft und Technik werden intern berechnet und als Balken dargestellt – maximal gibt's 999 Punkte, wobei diese Zahl nur auf „Kriegsgebiet“-Karten extra ausgewiesen wird. Ab 950 wird der höchste von sechs Rängen verliehen: S. Damit für einen Einsatz belohnt zu werden ist zweifellos der beste Moment des Spiels, den man auf jeder Map wiederholen möchte. Das führt zu (spaßigen!) Optimier-Orgien.

2021ER-COMEBACK



Doppelpack auf Switch

Seit dem vierten A*dvance Wars, Days of Ruin*, das 2008 für Nintendo DS erschien, warten Fans sehnsüchtig auf eine Fortsetzung der Reihe – und die mag vielleicht auch irgendwann kommen, doch zuvor testet Nintendo das Terrain mit einem Remake. Im Dezember 2021 wird *Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp* die beiden GBA-Episoden auf die Switch bringen, spielerisch offenbar nicht verändert, aber mit einer Playmobil-Optik ausgestattet, die wenig mit dem alten Pixel-Charme zu tun hat.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** GAME BOY ADVANCE
» **PUBLISHER:** NINTENDO
» **VERÖFFENTLICHT:** 2001
» **GENRE:** STRATEGIE

Was die Presse sagte …



MAN!AC 11/2001, 88 %

„Der Umfang des mobilen Grübelkriegs sorgt für wochenlange Beschäftigungstherapie: Eine sich verzweigende Kampagne, etliche Einzelkarten (die man auch gerne mehrmals spielt, um eine bessere Wertung zu erzielen), ein gut bedienbarer Editor und reichlich Multiplayer-Missionen – Strategenherz, was willst Du mehr?“ (*Stephan Freundorfer*)

big.N 1/2002, 92 %

„Advance Wars besticht durch exzellente (wenn auch zweckmäßige) Grafik, tollen Sound, zahlreiche Spielmodi, extrem viele Missionen, erspielbare Extras, viele Truppentypen, eine sehr einsteigerfreundliche Lernkurve … und wird so zum nahezu perfekten Strategiespiel für unterwegs …“

Was wir denken

Etwas ermüdend ist das Tutorial – *Advance Wars* ist schnell verstanden, Feinheiten würde man lieber in wirklichen Missionen erlernen. Davon hat das beizeiten geschwätzige Spiel mehr als genug, und die Kampagne mit ihren vielen Parteien und Kommandanten motiviert wie vor 20 Jahren.

WIZKID

WIZKID VON SENSIBLE SOFTWARE IST WIE EXPERIMENTELLER JAZZ: EIN VERRÜCKTES, EINSTÜNDIGES GITARRENSOLO ZWISCHEN DEN POP-HITS *MEGA-LO-MANIA* UND *SENSIBLE SOCCER*. WIE KOMMT MAN AUF SO WAS?



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** OCEAN SOFTWARE
- » **ENTWICKLER:** SENSIBLE SOFTWARE
- » **JAHR:** 1992
- » **SYSTEM:** AMIGA, ATARI ST, PC
- » **GENRE:** PUZZLE



» Auf dem Titelbildschirm dirigiert Wizkid Tschaikowskys „Overtüre 1812". Beim letzten Crescendo explodiert sein Kopf.

W*izkid* war selbst für Sensible Software ein bizarres Spiel. So wird der Titelprotagonist irgendwann in einem Toilettenlabyrinth gefangen und trifft auf eine digitalisierte Frau, die wie ein Hund bellt. Für Jon Hare, Mitbegründer von Sensible Software, war *Wizkid* ein Experiment: „Wir hatten ernsthafte Spiele wie *Microprose Soccer, Sensible Soccer* und *Shoot-'Em-Up Construction Kit* veröffentlicht. Die wollten wir mit unseren kreativen Titeln wie *Wizball* und *Parallax* vermischen. Das Ergebnis war dann schon ziemlich abgedreht, es war quasi experimenteller Jazz."

Der Vergleich kommt nicht von ungefähr. Jon und sein alter Schulkamerad Chris Yates – das Gründungsduo von Sensible Software – hatten eine gemeinsame musikalische Vorgeschichte. „Wir schrieben seit unserem 15. Lebensjahr zusammen Musik", sagt Jon. „Wir waren knapp drei Jahre in derselben Band, bevor wir Spiele geschrieben haben." Diese Band spielte traditionellen Prog Rock. Als der Schlagzeuger ging, nutzten Jon und Chris die Gelegenheit, um sich auszutoben. Der nächste Auftritt war dann speziell: Sie trugen Morgenmäntel und Gummimasken und machten sehr seltsame Musik. Diesen Hang zum Skurrilen sollten sie bei *Sensible Software* noch häufiger ausleben.

Beide hatten in den 1980er Jahren einige Spiele für Heimcomputer entwickelt, darunter *Wizball*. Jon vermutet, dass es eine Idee des damaligen Publishers Ocean gewesen sein könnte, ein Sequel zu dem kreativen Shoot-em-up zu veröffentlichen. Doch selbst damals war es nicht selbstverständlich, ein so merkwürdiges Spiel wie *Wizkid* entwickeln zu dürfen: „Wir hatten einen guten Ruf", so Jon. „Ocean vertraute darauf, dass wir gute Arbeit leisten würden, und redete uns nicht rein. Großartige Kunst kommt von Künstlern, denen alle Freiheiten gewährt werden."

Wizkid wurde zwischen *Mega-Lo-Mania* (1991) und dem Mega-Hit *Sensible Soccer* (1992) veröffentlicht, rund fünf Jahre nach *Wizball*. Doch wer erneut einen unkonventionellen Erkundungs-Shooter erwartet hatte, also einen echten Nachfolger, wurde böse enttäuscht.

Das Werk erschien für Amiga, Atari ST und IBM PC. „Der Amiga war meiner Meinung nach perfekt geeignet", sagt Jon. „Er stellte einen gewaltigen Sprung von den bekannten 8-Bit-Computern dar. Es gab auch keinen Konsolenhersteller wie Nintendo, der Spiele erst freigeben musste. Wir haben einfach gemacht, was wir wollten."



» Jon Hare leitet heute Tower Studios.



» Sensible Software im Jahr 1992. Ganz oben links Chris Yates, oben rechts Jon Hare.

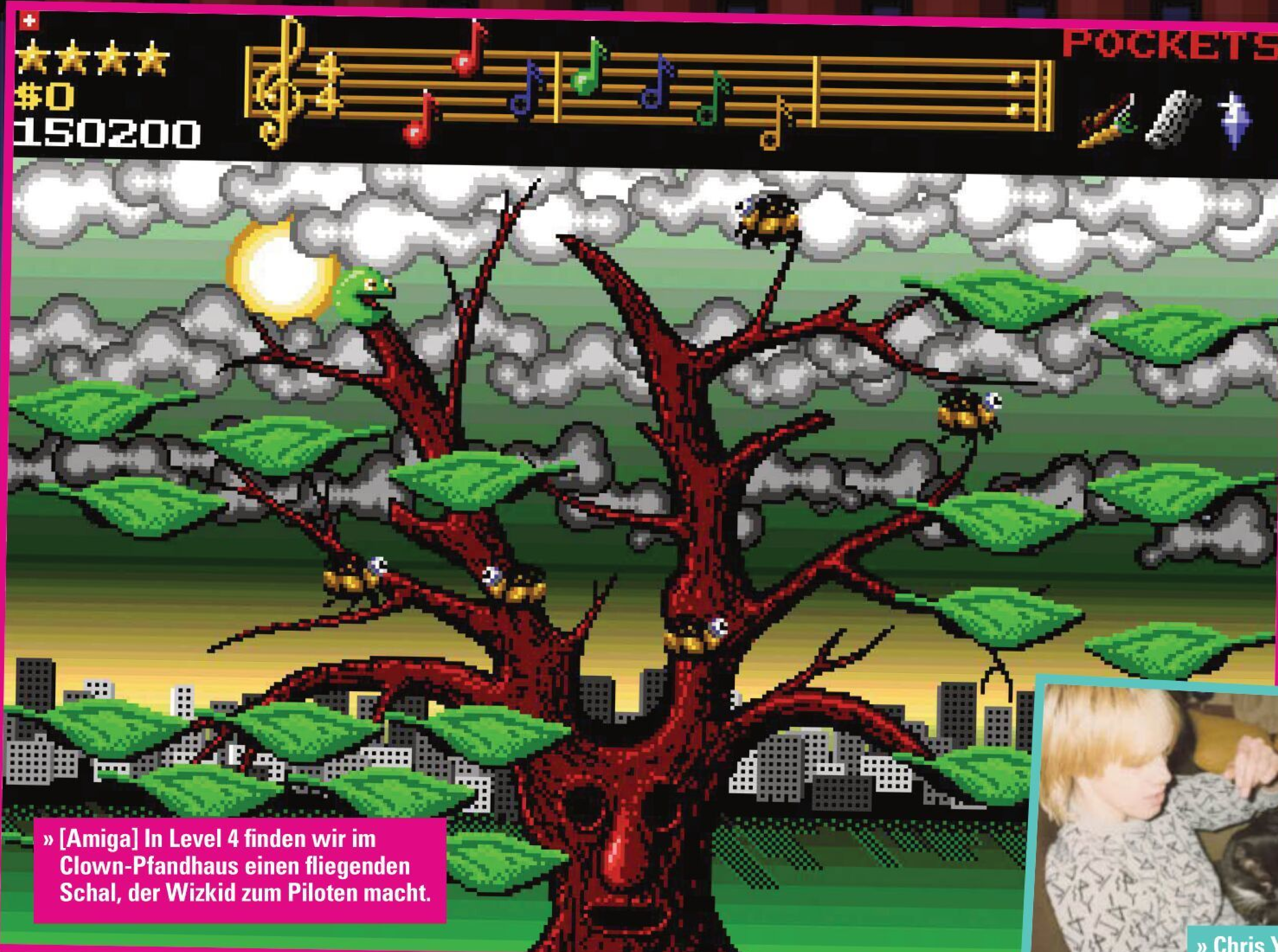


ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

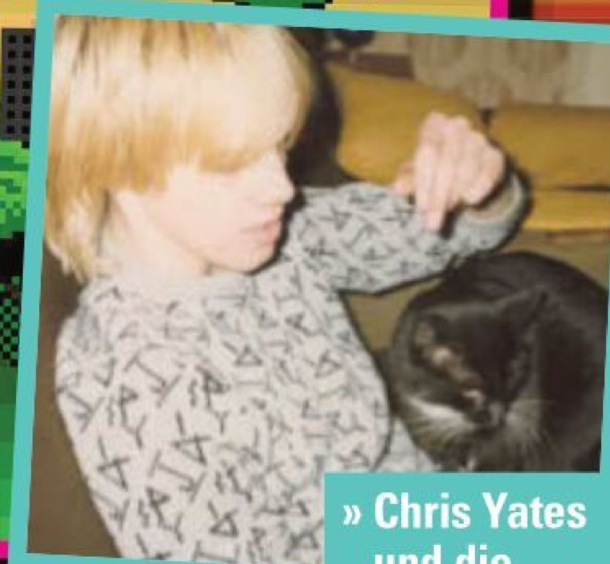
WIZBALL (IM BILD)
SYSTEM: C64, DIVERSE
JAHR: 1987

CANNON FODDER
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1993

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
SYSTEM: AMIGA, PC
JAHR: 1993



» [Amiga] In Level 4 finden wir im Clown-Pfandhaus einen fliegenden Schal, der Wizkid zum Piloten macht.


» Chris Yates und die echte Nifta.

Damals war Sensible Software auf rund sechs Personen angewachsen. Jon hatte mit Chris Chapman *Mega-Lo-Mania* entwickelt. Für *Wizkid* kam die Band wieder zusammen: „Das war das letzte Spiel, das ich und Chris Yates als Duo gemacht haben“, erzählt Jon. Sie behielten ihren anarchischen Humor bei, der jede Facette des Spiels durchdringt. So steht *Wizkid* heute auch für ihre lange und enge Freundschaft. Sie entwickelten das Spiel aus dem Bauch heraus, das Duo flipperte Ideen hin und her, sie verstanden sich ja blind. Diese Art von Leichtigkeit erwächst nur aus einer jahrelangen Zusammenarbeit. Jon bringt es auf den Punkt: „Es gab nicht zu viel Nachdenken“.

Wizkid leiht sich als offizielles Sequel von *Wizball* (1987) einige Elemente daraus, ist in Wahrheit aber ein völlig anderes Spiel. Während *Wizball* im Wesentlichen ein Shoot-em-up ist, besteht *Wizkid* aus zwei Spielkonzepten in einem. Es kombiniert *Breakout*-Spielmechaniken mit Sequenzen im *Dizzy*-Stil. In jedem Level spielt der Spieler den körperlosen Kopf von Wizkid, der in alle vier Richtungen über den Bildschirm fliegen kann. Das Ziel ist es, verschiedene Objekte auf Feinde zu werfen und sie so zu töten. Sind alle Feinde besiegt, geht es zum nächsten Bildschirm, und nach Abschluss aller Bildschirme eines Levels zum nächsten.

Schafft der Wizkid-Kopf es, genügend Farbkapseln einzusammeln, regnet es virtuelle Dollars. Dann wird in einen Shop umgeschaltet, wo Wizkid einen Körper hat und herumlaufen kann. In diesem an *Dizzy* angelehnten Modus könnt ihr Gegenstände kaufen, um kleine skurrile Rätsel zu lösen. Wenn der Spieler nicht alle Gegner in ▶

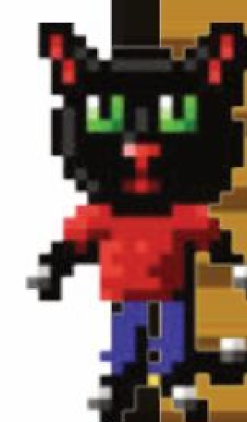


» [Amiga] Die Blöcke im *Arkanoid*-Modus werden irgendwann zu Erdnusspaketen oder Fernsehgeräten.


» Mit diesem Foto seines Kumpels Iain schuf Jon den Clown.



» [Amiga] In diesem lila Raum kann Wizkid einen Esel rufen. Den kontrolliert er dann mit einer an einen Stock gebundenen Karotte.



WER IST DIE HUNDEFRAU?

Von der Dame mit Hundegebiss.

In Level 8 wird Wizkid von einem riesigen Schwarz-Weiß-Foto einer Frau empfangen. Im Hintergrund läuft die Melodie des 50er-Jahre-Schlagers *How Much Is That Doggie In The Window* von Patti Page, und ab und zu bellt die Frau mit und zeigt spitze Zähne.

Wenn das Timing stimmt, kann Wizkid in ihre offenen Kiefer springen. Doch wer ist die Hundefrau? Jon Hare erklärt: „Einer unserer Mitarbeiter hatte eine Cousine, von der Stoo ein Foto hatte. Stoo wiederum war einer unserer Grafiker für *Cannon Fodder.* Dieses Foto nutzten wir als Vorlage für die Hundefrau. Wir haben ihr dann die Hundezähne verpasst und fertig! “

Und hat die Dame jemals herausgefunden, dass sie zur Hundefrau geworden ist? „Ich hoffe, dass es ihr jemand gesagt hat“, lacht Jon. „Ich glaube, dass Stoo sie irgendwann darauf hinwies.“ Der Patti-Page-Song fand übrigens später noch einmal Verwendung: In *Bioshock* lief er oft im Hintergrund und erzeugte im Unterschied zu *Wizkid* eine schaurige Stimmung.





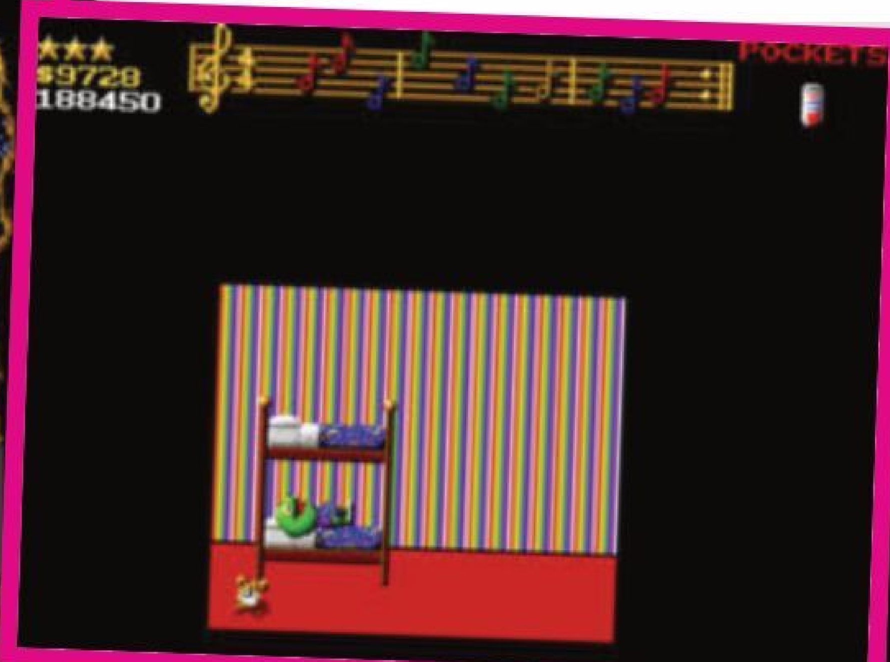
» Jons Töchter schenkten ihm einst zum Vatertag diese selbstgemachte Wizkid-Puppe.



» [Amiga] Über den Mund der Hundefrau gerät Wizkid in einen Alptraum.



» [Amiga] Der Clown Iain basiert auf einem Foto von Jons Freund Iain im Clown-Make-up.

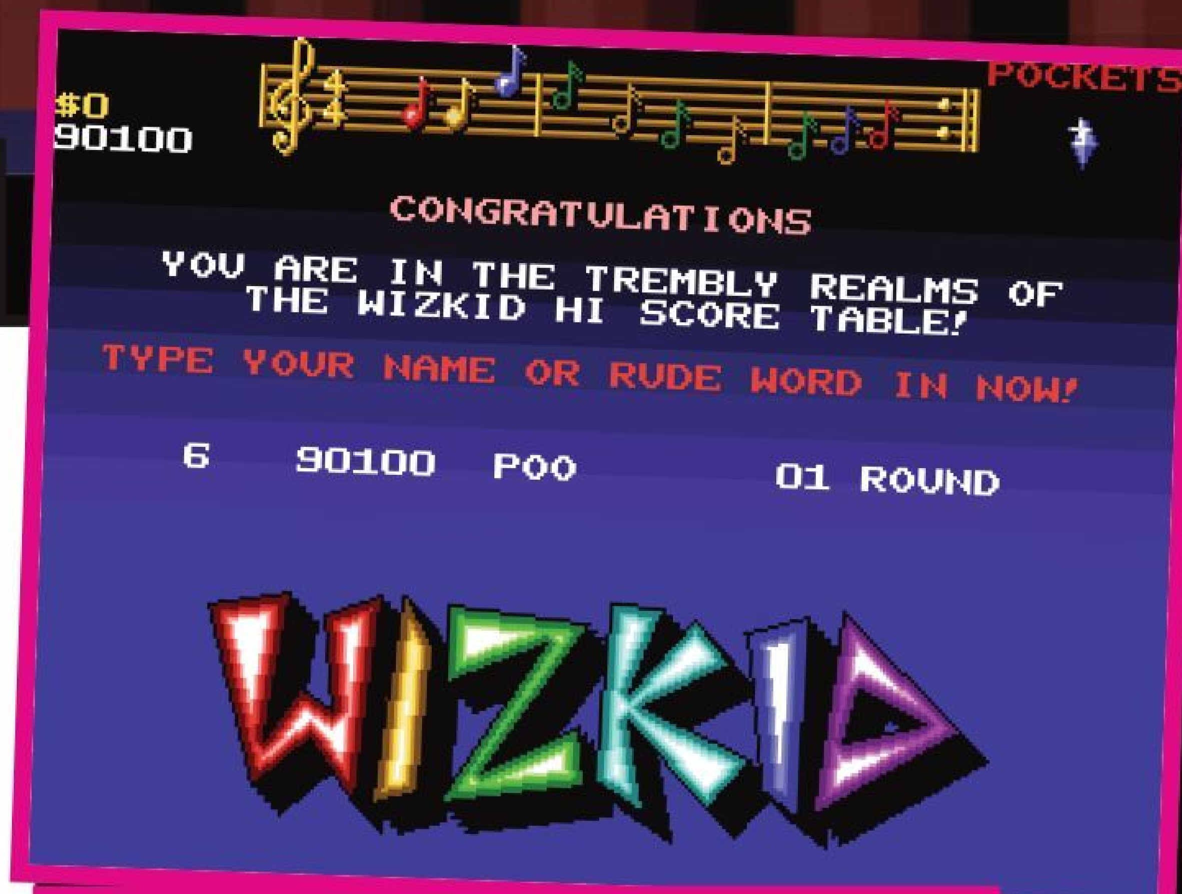


» [Amiga] Springt zweimal auf das Bett, um einen gelben Diamanten zu entdecken.

einem Bildschirm besiegt, bietet ihm das Spiel alternativ ein Kreuzworträtsel an, um weiterzukommen.

Jon schätzt besonders die Hintergrundgeschichte des Titels. Die beginnt, nachdem der Zauberer und seine Katze Nifta in *Wizball* ihre Welt wieder eingefärbt hatten. Beide heirateten (natürlich unterschiedliche Ehepartner!) und bekamen Kinder: Der Wiz hatte einen Sohn, Wizkid, und Nifta warf acht Kätzchen. Dann aber kam die böse Maus Zark zurück und entführte den Zauberer, Nifta und alle Kätzchen, um sie in verschiedenen Teilen der Welt einzusperren. Es ist Wizkids Aufgabe, sie zu retten. Klingt jetzt schon wild? Dann wartet ab, es wird noch irrer.

Die Kätzchen sind der Schlüssel zum Sieg: Zwar kann das Spiel auch beendet werden, ohne alle Kätzchen zu sammeln. Doch nur wenn Wizkid alle Kätzchen in den neun Welten findet, darf er gegen Zark in einem Bootsrennen zu dessen Turm antreten und die Maus von Angesicht zu Angesicht bekämpfen. Fehlen Kätzchen, wird Wizkid im Rennen geschlagen und Zarks Haustür verriegelt.



» [Amiga] Der Highscore-Bildschirm fordert uns zur Eingabe unflätiger Ausdrücke auf.

Um Zark final zu besiegen, muss der Spieler den Highscore auf Zarks Arcade-Automaten „Wizeroids“ (eine Parodie auf *Asteroids*) aufstellen. Achtung, ab jetzt wird das Ende des Spiels gespoilert: Ist das geschafft, verwandelt Zark sich in Wizkids Vater, der ihm erläutert: „Es tut mir wirklich sehr leid, aber ich habe nicht genug Aufmerksamkeit bekommen, und ich habe das alles hier nur vorgetäuscht. Wirst du mir jemals vergeben?“, worauf Wizkid zufällig mit Ja oder Nein antwortet, dann endet das Spiel.

In den *Breakout*-Abschnitten muss der Spieler verschiedenfarbige Blasen sammeln, um die Noten oben am Bildschirmrand zu aktivieren. Dann wird das ausgelöst, was das Handbuch schenkelklopfend als „golden shower“ bezeichnet, gemeint ist der bereits erwähnte Geldregen. Das Handbuch spielt natürlich mit dem englischen Begriff für Natursekt. Humor ist ja bekanntlich Geschmackssache, oder wie es Martin Gaksch

DAS STILLE ÖRTCHEN

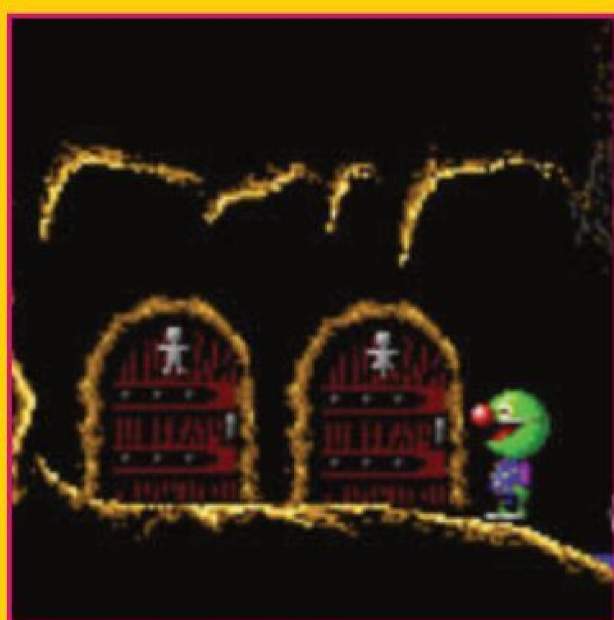
Kreative Klosetts im ersten Level.



VERDÄCHTIGER BRUNNEN

■ Man drehe einige Male den Griff. Anfangs werden Farbblasen herausspringen, aber dann erscheint ein Eimer. Man springe hinein, um herauszufinden, welche Verrücktheit unten lauert.





SCHLECHT ERREICHBAR

■ Am Boden des Brunnens warten einige ungünstig platzierte öffentliche Toiletten. Es mag skurril erscheinen, doch skurril ist in *Wizkid* normal.

SCHWERE VERSTOPFUNG

■ Die Schüsseln auf der Damentoilette stehen zur Verfügung. Bei Benutzung wird die Blockade im Vulkan vom ersten Bildschirm des Spiels explosionsartig beseitigt.



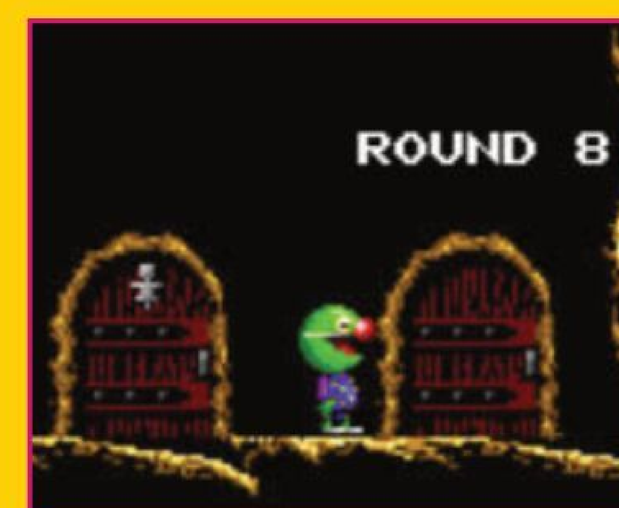


VERBOTENER BALLON

■ Auf dem Männerklo wartet ein Kondomautomat. Den füttert Wizkid mit einer Münze, bläst das Kondom auf und schwebt gemütlich davon.

MATHEMATIK

■ Geheimes Labyrinth mit 255 versteckten Räumen: Das Damenklo verdoppelt die Raumnummer, man geht in Raum 3 und kommt in Raum 6 raus. Der Herreneingang verdoppelt sie und fügt 1 hinzu. Manche Räume dienen als Warpzone.





» [Amiga] Um das echte Ende des Spiels zu erleben, müsst ihr alle Kätzchen finden.



» [Amiga] Zwei der angebotenen Waren sind ein weißer Elefant und ein roter Hering, die natürlich völlig nutzlos sind.



» [Amiga] Level 3 erreicht Wizkid durch die Sprengung des Vulkans mit der Damentoilette.

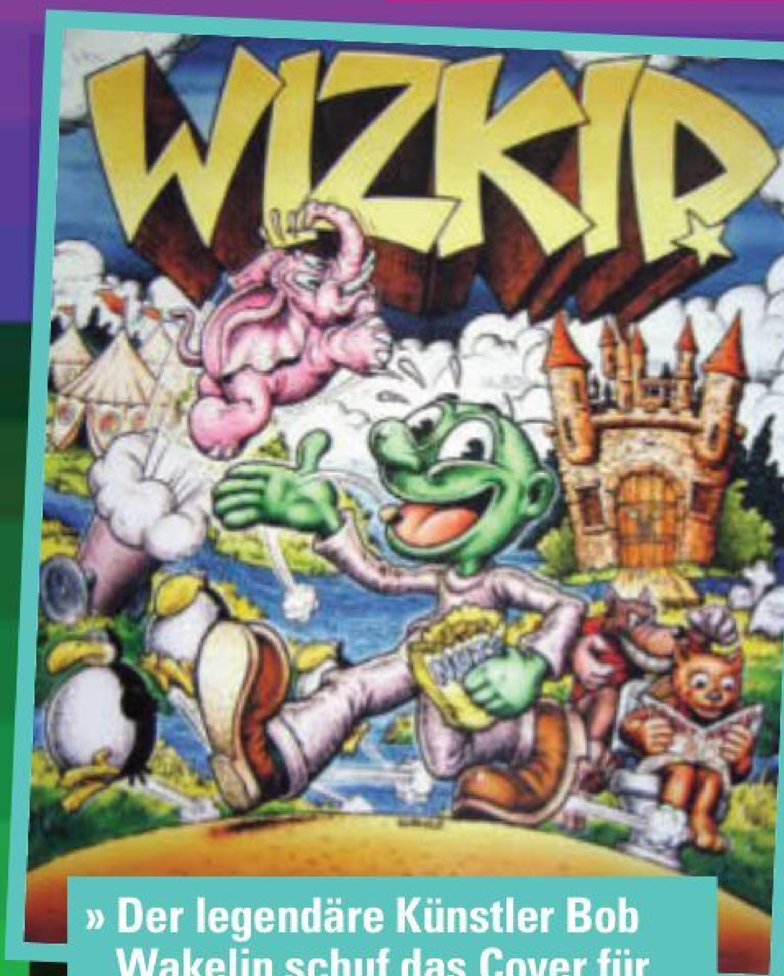
in *Power Play* 7/92 schrieb: „Mich tangiert diese Art von Humor bestenfalls ab zwei Promille aufwärts."

Im Spiel gibt es auch einen Laden namens Sensible Softpawn (spricht sich wie „Softporn" aus, höhö), der von einem unheimlichen Clown geführt wird. „Der Clown heißt Iain", bemerkt Jon. „Das eigentliche Gesicht dieses Clowns ist direkt einem Bild meines Freundes Iain nachempfunden."

Wizkid wird mit der Zeit immer seltsamer. Irgendwann muss der Spieler sterben, um sich in einen Geist zu verwandeln und gegen Dracula zu kämpfen. Später gelangt man in ein Gefängnis auf dem Panzer einer Schildkröte, den man per Dosenöffner öffnet. Oder man muss eine Glocke läuten, worauf ein Gebäude vom Himmel fällt. Dort blockiert ein Hund den Eingang. Also kauft man eine Zeitung im Laden und schiebt sie unter der Tür durch, damit sich der Hund gemütlich mit der Zeitung aufs Klo setzt.

Wizkid war ein Nischenspiel, das keinen finanziellen Erfolg hatte. Die gesammelten Absurditäten und das Spieldesign als ungewöhnlicher Genre-Mix trafen nicht den Massengeschmack. Er bestand aus mit absurdem Humor zusammengeklebten Minispielen, die sich fleißig bei *Pac-Man*, *Asteroids* und anderen Vorlagen bedienten. Heinrich Lenhardt vergab in *PC Player* 1/93 sparsame 36 % und meinte: „Sieht man von der finanziellen Unterstützung notleidender englischer Programmierer ab, gibt es keinen guten Grund, sich *Wizkid* zu kaufen." Dagegen zeigte sich Torsten Freiherr in der *Amiga Games* 11/92 (82 %) überzeugt: „Technisch brillant und sauber programmiert, hinterlässt *Wizkid* einen sehr guten Eindruck." Vielleicht liegt die Wahrheit ja auch in der Mitte: „Alles ganz nett, aber kaum überwältigend", meinte Max Magenauer in der *PC Joker* 1/93 (62 %).

Ein Remake oder eine Fortsetzung ist laut Jon nicht in Sicht: „Es ging damals darum, dass ich und Chris etwas zusammen entwickeln. Das wird nicht mehr passieren. Ich habe Chris seit über zehn Jahren nicht mehr getroffen", erklärt Jon. Stattdessen stellt er sich eine Neuinterpretation des Strategiespiels *Mega-Lo-Mania* vor. „Es bekam zu seiner Zeit einfach nicht genug Aufmerksamkeit", bedauert er. In seinen Augen bietet letzterer Klassiker genügend Potenzial, um als modernes Online-Spiel noch einmal durchzustarten. *



» Der legendäre Künstler Bob Wakelin schuf das Cover für die Packung. Jon fand aber, dass das Wizkid auf dem Bild zu erwachsen wirkt.



» [Amiga] Wizkids Welt: Schildkrötengefängnis, verrückter Zirkus und Hundefrau.



» [Amiga] Hier lohnen sich Sprünge auf den ersten und fünften Schild (von links).

DIE EVOLUTION VON

MINER 2049ER



Der Chartstürmer *Miner 2049er* wurde durch zwei Fortsetzungen ergänzt und anschließend für den Game Boy und Smartphones neu aufgelegt. Schöpfer Bill Hogue und Leveldesignerin Erin Martel geben einen Überblick über die Entwicklung der Serie.

Zu Beginn der 80er Jahre hatten die Münzautomaten in den Spielhallen die Szene fest im Griff. Spieleentwickler Bill Hogue und sein Freund und Kollege Jeff Konyu waren dort Stammgäste. Abgesehen vom Spaßfaktor trafen sie sich dort auch, um sich für eigene Projekte inspirieren zu lassen.

„Jeff und ich haben sehr gerne Videospiele gespielt, die meisten unserer Ideen kommen aus der Spielhalle", räumt Bill ein. „Viele Ideen stammen von *Donkey Kong*, es sind aber auch Teile von *Crazy Climber* und *Pac-Man* umgesetzt. Um einen Level in *Pac-Man* zu beenden, musste man alle Punkte essen, und das gleiche Konzept gab es auch in *Miner 2049er*, wo man das ganze Gerüst ausfüllen musste. Wir haben also versucht, unsere Lieblingsspiele miteinander zu verbinden."



BILL HOGUE

» Bill kann sich als letztes Projekt seiner Karriere ein neues *Miner 2049er* vorstellen.

Es dauerte etwas, bis das endgültige Erscheinungsbild für unseren Bergarbeiter Bounty Bob feststand. Die amüsante Sterbesequenz war bereits deutlich früher fertig. „Dass Bob in seinen Hut zerstampft wird, war echt witzig", strahlt Bill. „Ich habe als Kind immer *Looney Tunes*-Cartoons gesehen, vermutlich kam die Idee davon. Die verwendete Technik konnte ich auch verwenden, wenn Bob etwas Radioaktives berührte oder wenn etwas explodierte. Das waren billige visuelle Tricks mit den Sprites, man musste sie nur horizontal etwas strecken."

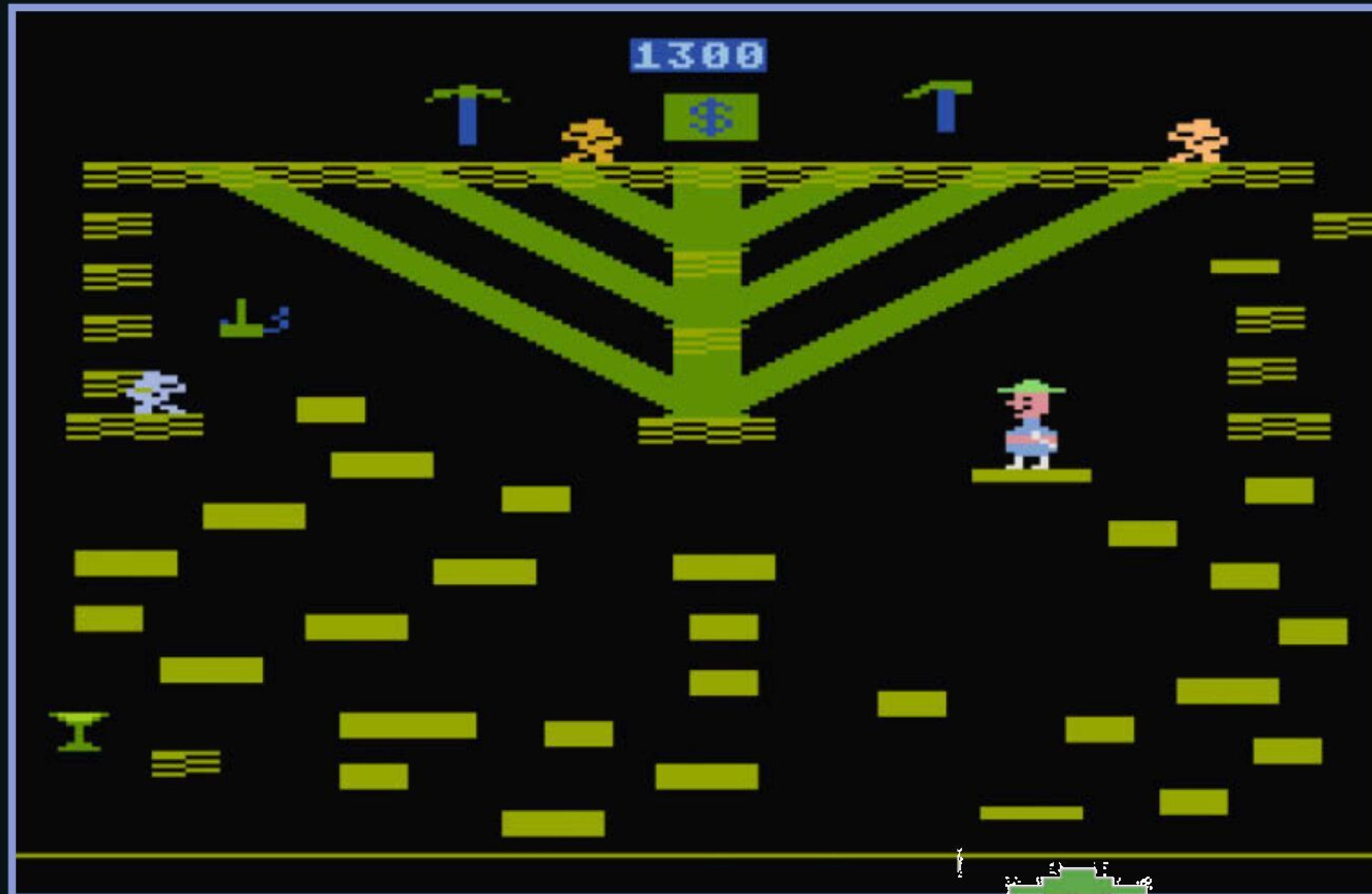


» Wir haben versucht, unsere Lieblingsspiele miteinander zu verbinden. «

BILL HOGUE

Schon bald danach waren Bobs Gegner fertig, und auch hier blieb der Entwickler seiner Besser-gut-kopiert-als-schlecht-erfunden-Linie treu. „Die Mutanten waren eine weitere Abwandlung von *Pac-Man*", gibt Bill zu. „Die Hintergrundgeschichte mit Bob und den Mutanten wurde aber erst im Nachhinein entwickelt. Es war alles mit der Titelmusik „Oh My Darling, Clementine" verbunden. Mit dem Lied wurde uns klar, dass das Spiel nicht 1849 stattfinden konnte, und so verlegten wir es in die Zukunft."





» [Atari 8-Bit] Ähnlich wie in *Donkey Kong* findet ihr auch hier bewegliche Plattformen.

Zuvor musste Bill aber das grundlegende Spielprinzip seines Plattformers festlegen. Eine seiner originären Ideen waren die beweglichen Plattformen, die sich über mehrere Bildschirme bewegten. „Die herumfahrenden Plattformen entstanden aus einem Versuch, etwas zu schaffen, was ohne großen Aufwand programmiert werden konnte“, erklärt er bescheiden.

„Alle Plattformen waren im Code festgeschrieben. Wenn wir der Meinung waren, dass ein Sprung zu schwer oder zu leicht war, oder dass die Abstände nicht passten, mussten wir die einzelnen Koordinaten im Code neu festlegen. Das war eine mühsame Angelegenheit.“

Ein spannenderer Teil in der Entwicklung von *Miner 2049er* waren die Transporter, die Bill einbaute, damit sich sein Held durch die Levels beamen konnte. „Na ja, die sind natürlich eindeutig aus *Star Trek*“, grinst er. „Auch wenn man sich den Sound genauer anhört, merkt man das sofort – es war ein kurzer, glitzernder Sound. In *Star Trek* konnte man sich mit dem Transporter nicht innerhalb des Raumschiffs bewegen, aber ich passte das für meine Zwecke an.“

Ein Transportsystem war Bill aber nicht genug. Er entwarf zusätzlich eine plattformübergreifende Rutsche, die auf ihrem Weg nach unten keine weiteren Stopps ermöglichte. „Mir gefiel die Idee, dass man keine Kontrolle mehr hat und einfach irgendwo landet“, erinnert er sich. „Der Zweck der Rutschen war es, die Spieler auf einen bestimmten Weg zu zwingen. Ich glaube nicht, dass wir jemals über die Möglichkeit gesprochen haben, sie vorzeitig zu verlassen.“

Im letzten Level von *Miner 2049er* findet ihr sogar noch eine weitere Möglich- ▶



» [Atari 8-Bit] Vermeidet die Rutschen, sonst fangt ihr wieder von vorne an.



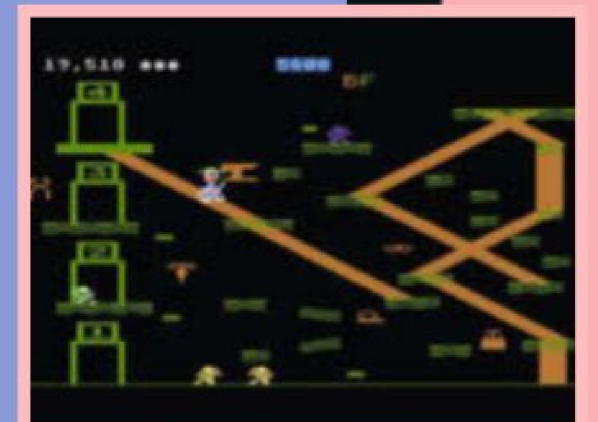
» [Atari 8-Bit] Die Transporter stammen direkt aus *Star Trek*.

EVOLUTIONSSTUFEN

TRANS-PORTATION

Rutschen, Röhren, radioaktive Aufzüge.

MINER 2049ER



In Sachen Leveldesign konnte sich Bill Hogue einiges von Nintendos *Donkey Kong* abschauen. Was verrückte Möglichkeiten zur Weiterbewegung anbelangt, hatte er selbst genug Ideen: Hebebühnen, Kanonen und Rutschen.

MINER 2049ER II



Auch Mike Livesay ließ sich nicht lumpen und bescherte unserem Helden einige Möglichkeiten der Fortbewegung. In Kabelbahnen, Raketenschlitten oder Heißluftballons erkundet ihr die Welt.

BOUNTY BOB STRIKES BACK



Dank der größeren Kassette findet ihr im *Miner 2049er*-Nachfolger noch mehr verrückte Fahrzeuge. Transporter und Schlitten könnt ihr erneut wiederfinden, neu sind Flaschenzüge, Förderbänder und Röhren.

MINER 2049ER (MOBILE)



Neben dem neuen Aufzug, der mit radioaktiven Batterien betrieben wird, findet ihr hier die besten der bereits bekannten Beförderungsmittel. Um die Verwirrung perfekt zu machen, kommen Seilwinden und Gravitationslifte dazu.

EVOLUTIONSSTUFEN

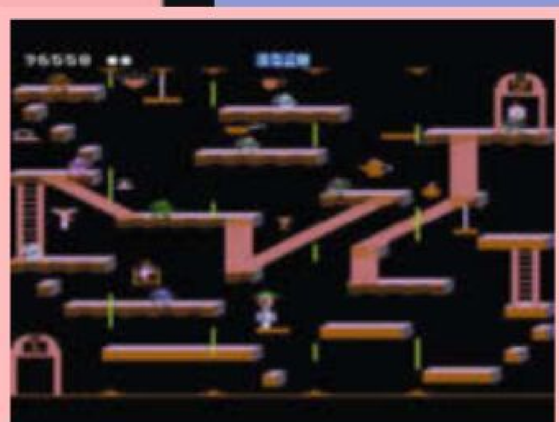
LEVEL-DESIGN

Wie Wasser und saurer Regen die Routenfindung veränderten.



MINER 2049ER II

Grundsätzlich unterscheidet sich das Gameplay nicht vom Original, es wird nur etwas erweitert. Entsprechend gibt es auch keine bahnbrechenden Neuerungen im Leveldesign, nur neue Fallen wie Laser, lockere Böden oder Röhren, die langsam, aber sicher den Level fluten.



BOUNTY BOB STRIKES BACK

Die Levels in *Bounty Bob Strikes Back* sind kein Zuckerschlecken. Die bereits bekannten Fallen sind zurück, diesmal aber in größerer Anzahl. Nicht nur Plattformen sind beweglich, auch vor Mutanten seid ihr nicht sicher. Zu guter Letzt dürft ihr euch auf sauren Regen freuen.



MINER 2049ER (GAME BOY)

Auf dem Game Boy findet ihr eure Lieblingslevels aus *Miner 2049er* und *Bounty Bob Strikes Back* wieder. Die Abschnitte sind zu groß, um auf einem Bildschirm dargestellt werden zu können, vielmehr könnt ihr jetzt scrollen. Schwierig, wenn man nicht weiß, wo denn die Röhren genau enden …



MINER 2049ER (MOBILE)

Die mobile Variante nutzt die gleichen Spielmechaniken wie das Original, dafür aber ein komplett neues Leveldesign. Ihr müsst die besten und schnellsten Routen finden, um Bob durch den Level zu jagen, sonst läuft euch die Zeit davon.



» [Atari 8-Bit] Indem ihr die Kanone überladet, bringt ihr sie zum Explodieren.



» [Apple II] Mit dem Schlitten wechselt ihr schnell von Plattform zu Plattform.

» Ich hatte sogar einen Bewegungsmelder unter meinem Schreibtisch. «
BILL HOGUE

▶ keit, euch „transportieren" zu lassen – der berühmte Schuss aus dem Kanonenrohr. Für diese Mechanik müsst ihr die Kanone mit genügend TNT bestücken, damit Bob nach oben befördert werden kann. „Die Kanone war ähnlich wie ein Transporter, eine spaßige Alternative, um Bob zu befördern", erklärt uns Bill.

„Die Spieler konnten selbst bestimmen, wie viel TNT sie in die Kanone packen wollten. Wir haben auch zugelassen, dass man zu viel TNT verwendet und sich damit aus dem Bildschirm sprengt! Diese Details sind während der Entwicklung entstanden, nichts davon war vorgeplant. Ich wollte der Beste der Besten sein, deshalb habe ich immer versucht, meine Möglichkeiten voll auszuschöpfen."

Bills Bemühungen bei *Miner 2049er* wurden mit hervorragenden Verkaufszahlen belohnt, und er begann direkt mit der Arbeit an einem weiteren Titel, einem vertikalen Scroller namens *Scraper Caper*. Die Arbeit erwies sich allerdings als zäh, was dazu führte, dass Micro Fun die Zügel selbst in die Hand nahm.

„Wir bekamen Ärger mit unserem Publisher, denn sie hatten einen Vertrag über eine Apple-II-Version unseres nächsten Spiels. Sie waren es leid, auf uns zu warten, und haben *Miner 2049er II* selbst gemacht. Ich hatte kaum Kontrolle über das Spiel, und ich hatte auch keinen Apple II. Ich habe das Spiel bis heute nicht gespielt."

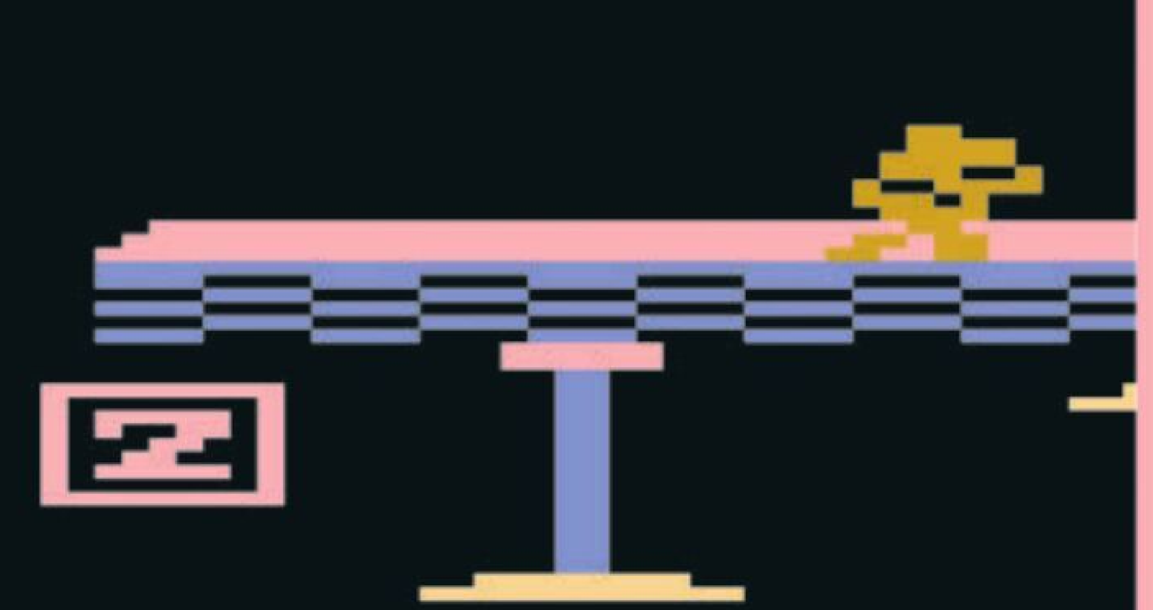
Nach dem Erscheinen von *Miner 2049er II* verwarf Bill seine bisherigen Pläne mit *Scraper Caper* und arbeitete stattdessen wieder an einem Abenteuer für unseren Bergmann. „Als ich an *Bounty Bob Strikes Back* arbeitete, war ich völlig außer Kontrolle!" scherzt er. „Ich habe eine spezielle 40-KB-Kassette benutzt, denn das Spiel war riesig. Ich entwickelte einen Editor für Curtis. Er war richtig fies; er hat mich einige Levels aus-



» [Apple II] Manche Sprünge müssen sehr präzise in einem kleinen Zeitfenster erfolgen.



» [Atari 8-Bit] Bei so vielen Röhren verliert man schnell die Übersicht.









probieren lassen, und sich dann gekringelt vor Lachen, weil ich ständig gestorben bin. Ich habe ihm gesagt, dass das Spiel viel zu schwer sei, aber er wollte nicht, dass man einfach so durchmarschiert."

Curtis entwarf beispielsweise Röhren, die den Spieler einsogen und irgendwo anders wieder auswarfen. Auch musikalisch und zeitpolitisch ließ er sich inspirieren. „Es gab einen Song von Rush, die Strophen drehten sich irgendwie um sauren Regen", erinnert sich Bill. „Das war zu dieser Zeit ein großes Thema, und Curtis musste es natürlich als tödliches Hindernis in unser Spiel einbauen."

Nach internen Tests regte sich bei Bill die Sorge, dass das Spiel zu schwierig werden würde, und so entwarf er Bonuslevels, die deutlich einfacher waren. „Ich musste Curtis etwas zügeln, mit den Bonuslevels konnte ich das ganz gut verkaufen", lacht er. „Die einfachen Levels waren als Belohnung gedacht, um den Spielern eine kleine Verschnaufpause zu gönnen."

Abgesehen von diesem Zugeständnis produzierte Curtis weiterhin knallharte Levels. Für seinen endgültigen Entwurf hatte er eine weitere teuflische Idee. Er wollte, dass sich die Mutanten von ihren Plattformen loslösen und Bob hinterherlaufen konnten! „Er kam eines Tages und fragte ganz unschuldig, ob sich die Mutanten bewegen können. Als ich ihm sagte, dass es theoretisch möglich wäre, erzählte er mir grinsend von seinem Plan. Er bekam seine beweglichen Mutanten, aber ich konnte die Anzahl und die Reichweite begrenzen."

Bill hielt die Entwicklung seines neuen Spiels streng geheim. Für *Miner 2049er* erschienen Konvertierungen, bevor das Original auf den Markt kam, was er diesmal unbedingt vermeiden wollte. „Ich hatte sogar einen Bewegungsmelder unter meinem Schreibtisch, der meinen Monitor ausschaltete, wenn jemand mein Büro betrat", lachte er.

Als Bill 1984 sein Geheimnis endlich lüftete, konnte sich *Bounty Bob Strikes Back* direkt einen Platz in den Top 10 der Videospielcharts erkämpfen. Allerdings kam das Spiel während des US-Videospiel-Crashs auf den Markt, was wohl dazu führte, dass es sich weit schlechter verkaufte als gedacht.

„Es gab eine kurze Zeit nach *Bounty Bob Strikes Back*, als Jeff Zinn bei mir zu Hause arbeitete und wir mit verschiedenen Ideen herumspielten. Aber es führte einfach nirgendwo hin", sagt Bill über einen damals denkbaren dritten Teil. „Ich sagte ihm, dass wir so nicht weitermachen könnten, weil die Verkäufe nicht mehr reinkommen würden. Ich fand, wir sollten aufhören und uns Jobs in der realen Welt suchen."

Bill wandte sich daraufhin von den Videospielen ab, die Lizenz für *Miner 2049er* verkaufte er an Mindscape. „Ich habe keine Ahnung, wie sich *Miner 2049er* auf dem ▶



» [Atari 8-Bit] In *Bounty Bob Strikes Back* jagen euch die Mutanten nach.



» [Atari 8-Bit] Schwierige Sprünge und viele Mutanten machen euch das Leben schwer.



» [Atari 8-Bit] In den Bonuslevels könnt ihr euch entspannen und kurz durchatmen.



» [Game Boy] In den bekannten Levels freut ihr euch über Power-ups, die länger aktiv sind.







» [Game Boy] Auch auf dem Game Boy findet ihr die allseits beliebten Rutschen.

▶ Game Boy spielte", gesteht er uns. „Die Entwickler haben sich nicht oft mit mir ausgetauscht. Eines Tages bekam ich die Mitteilung, dass das Spiel fertig sei. Sie schickten mir eine Kopie zu, die ich allerdings nicht spielen konnte, da ich keinen Game Boy besaß."

Ende der 2000er folgte eine zweite *Miner 2049er*-Lizenz, diesmal für das immer stärker werdende Mobile Gaming. Der kanadische Entwickler Magmic beauftragte Erin Martel damit, den Plattformer aus den 80ern in die Moderne zu hieven. „Eine solche Modernisierung ist immer schwierig", gibt Erin zu bedenken. „Auf der einen Seite erwartet das heutige Publikum moderne Standards, die es vor 40 Jahren natürlich noch nicht gab. Andererseits will man dem Geist des Originals treu bleiben."

Magmic arbeitete hart daran, die Essenz von Bills 8-Bit-Klassiker einzufangen, ohne dabei die Entwicklungen in der Spielebranche außer Acht zu lassen. „Die Möglichkeit, mitten im Sprung die Richtung zu ändern, war etwas, an das die Spieler zu diesem Zeitpunkt gewöhnt waren", so Erin weiter.

„Wir haben nach einem Kompromiss gesucht, bei dem Bounty Bob etwas athleti-



» [Mobile] In der Mobil-Version kann Bob seine Sprünge in der Luft kontrollieren.



» [Mobile] Die Levels der Mobil-Version sind deutlich größer als im Original.

» Wir wollten die Spieler dazu bringen, taktisch zu denken.« ERIN MARTEL



scher sein konnte, ohne an Glaubwürdigkeit zu verlieren. Immerhin ist er eine reale Person, und nicht Sonic oder Mario."

Weitere Änderungen am Original betrafen besonders die Routen, die die Spieler gehen konnten. „Wir wollten die Spieler dazu bringen, taktisch zu denken", erklärt Erin. „Ein großer Teil der Taktik hatte mit dem Layout der Levels zu tun. Der Spieler muss effiziente Wege finden, um die knappe Zeitbegrenzung einhalten zu können."

Leider fand das Kanonenrohr keine Verwendung in der mobilen Version, Magmic ersetzte es mit einem konventionellen Aufzug. „Mechanisch war es sehr ähnlich", bemerkt Erin. „Statt TNT musstet ihr Batterien sammeln, um den Aufzug zu betreiben. Ich fand die Kanone aber deutlich cooler, ich weiß nicht, warum es am Ende ein langweiliger Aufzug wurde."

Insgesamt ist Erin aber sehr zufrieden mit der modernen Neuauflage von *Miner 2049er*. „Wenn ich mir die Levels ansehe, bin ich sehr glücklich darüber. Ich denke, dass sie Spaß gemacht haben, auch wenn sie sehr herausfordernd sind. Ich hoffe, dass unsere Version den Fans das gleiche Gefühl vermitteln kann wie das Original."

Bill verbindet die Entwicklungszeit seiner Originale etwas nostalgisch mit einem früheren, einfacheren Leben. An seinen Kommentaren kann man deutlich den Enthusiasmus für die Entwicklung eines weiteren Teils erkennen.

„Das Ganze ist schon so lange her", erinnert er sich. „Ich habe all die Hürden und den Stress der Arbeit schon längst verdrängt. Aber wieder mit Curtis zu arbeiten, das würde mir Spaß machen! Ich bin mir sicher, dass wir eine zweite Auflage von *Bounty Bob Strikes Back* hinbekommen könnten. Falls ich irgendwann einmal in Rente gehen sollte, wäre das ein toller Abschied – vielleicht für das iPhone oder so."

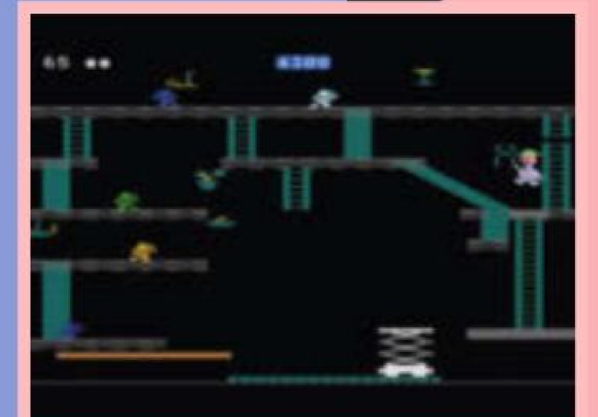


EVOLUTIONSSTUFEN

NÜTZLICHER KRAM

Von Werkzeugen über Energy-Snacks bis zu Haushaltsgeräten.

MINER 2049ER



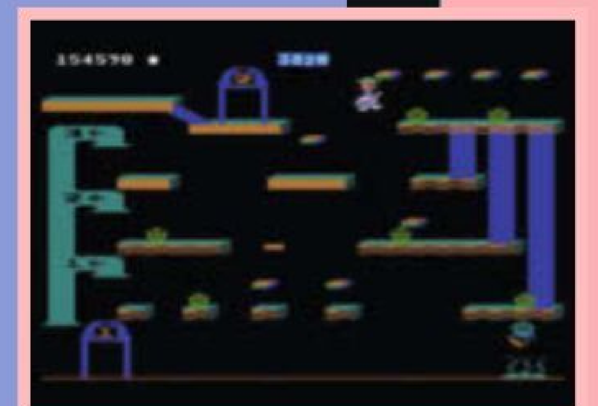
Die vielen zurückgelassenen Schürfwerkzeuge passen natürlich gut in das futuristische Bergwerk. Weniger stimmig sind Porzellansets oder Blumentöpfe. Passend oder nicht, wenn ihr die Power-ups aufsammelt, könnt ihr die Mutanten kurzzeitig bekämpfen.

MINER 2049ER II



In der Apple II-Version sind deutlich weniger Power-ups vorhanden. Meistens handelt es sich jetzt um Getränke oder Speisen, mit der Ausnahme eines einsamen Kopfes. Der gehörte dem Helden eines vorherigen Spiels.

BOUNTY BOB STRIKES BACK



Das andere Extrem: in *Bounty Bob Strikes Back* findet ihr Unmengen an Gegenständen. Messer, Kerzen, Gießkannen, die Liste geht so weiter. Besonders nützlich sind die Energy-Riegel, mit denen ihr schneller rennt und weiter springt.



» [Mobile] Im unteren Teil des Levels seid ihr relativ sicher.

Metroid Prime

NINTENDOS POWERFRAU



» PUBLISHER: NINTENDO
» ERSCHIENEN: 2002
» HARDWARE: GAMECUBE

Von Michael Hengst

Ich gebe es unumwunden zu: Die Spiele mit Nintendos Powerfrau Samus Aran konnten mich erst spät interessieren. 17 Jahre lang haben mich die Begeisterungsstürme der Kollegen, wann immer ein neues *Metroid* erschien, nur ratlos die Schulter zucken lassen. Die ersten vier Teile wurden dann auch von mir komplett ignoriert.

Mag sein, dass mich mein *Ghost 'n Goblins*-Jugendtrauma von den so beliebten *Metroidvania*-Spielen abhielt. Mag auch sein, dass ich mich in gemächlichen Rollenspielen oder knorrigen Simulationen einfach wohler fühlte als in den hektisch wirkenden 2D-Action-Adventures.

Im Jahr 2002 war es dann vorbei mit meinem Desinteresse. Wohl aus Mangel an Spielenachschub für Nintendos GameCube gab ich Samus eine Chance und kaufte mir *Metroid Prime*. Dem fünften Teil und ersten 3D-*Metroid* gelang endlich das, was den drängenden Kollegen versagt geblieben war: Ich wurde zum Fan!

Vielleicht war es die opulente 3D-Grafik, vielleicht aber auch der furiose Action-Adventure-Ansatz, der streckenweise fatal an *The Legend of Zelda*-Mechaniken erinnert (statt Hüpf- und Sammel-Orgie) oder das *Alien*-artige Szenario – ich bin mir nicht mehr sicher. Aber von diesem Tag an gehörten *Metroid*-Spiele auf meine private Muss-ich-kaufen-Liste. Dabei wurde *Metroid Prime* noch nicht einmal von Nintendo selbst entwickelt, sondern von dem bis dato unerfolgreichem US-Entwickler Retro Studios.

Metroid Prime gilt bis heute als einer der meistverkauften GameCube-Titel. Und das hat er verdient, denn auch heute noch macht das Spiel einen Heidenspaß! Sachte werde ich an die komplexe Steuerung herangeführt, bis ich die Funktionen, Waffen und Ausstattungsmerkmale von Samus' Kampfanzug sauber beherrsche. Und davon gibt es eine Menge: Der Laser in der Handkanone kann im Spielverlauf aufgerüstet und mit weiterem Equipment ausgestattet werden. Es gibt einen Raketenwerfer, und der Visor, mit dem ich die Umgebung betrachte, bietet einen Scanner, um auf Knopfdruck Objekte genauer zu untersuchen. Später kommen noch eine Wärmebildkamera und ein Röntgenaufsatz hinzu.

Zudem kann sich Samus in einen Ball transformieren, um besonders enge Passagen zu durchqueren. Und all das ist auch dringend nötig, denn der Spieler muss sich durch eine gefährliche Raumstation und andere Orte des Planeten Tallon IV bewegen, auf der Suche nach zwölf Artefakten. Da gibt es offene Außenareale, mysteriöse Tunnelsysteme, klaustrophobische Gänge und futuristische Hightech-Einrichtungen.

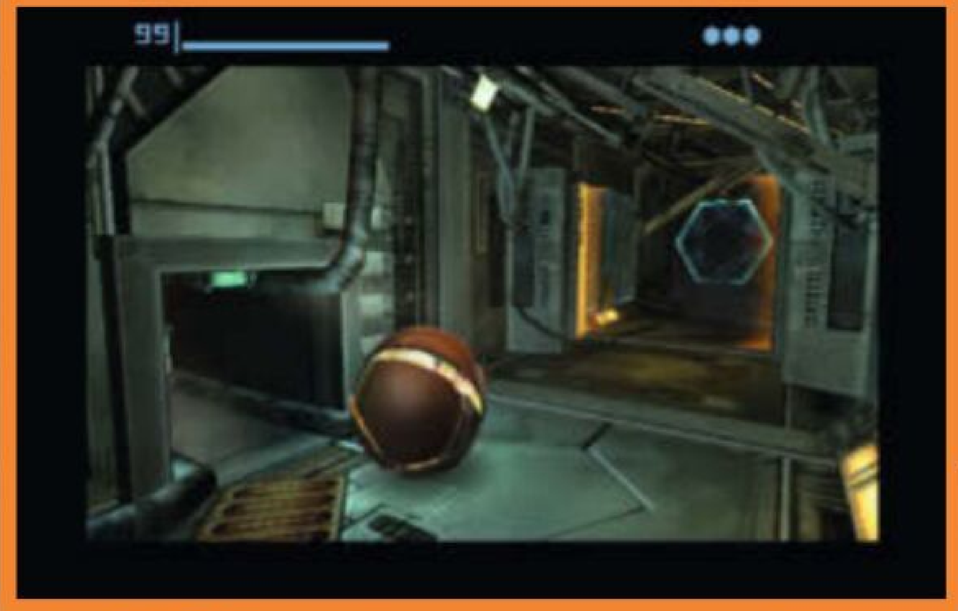
Und was sich mir alles entgegenstellt! Genetische Monster, Raumpiraten, mechanische Verteidiger und allerlei andere Gefahren wollen mich bremsen. Die furiose Schnitzeljagd, zahlreiche Rätsel und der Ablauf erinnern mich teilweise sehr an die *Legend of Zelda*-Reihe. So lauern am Ende eines Abschnitts besonders große Gegner. Und vorher eingesammelte Ausrüstung kommt in den nächsten Räumen, Puzzles und im Kampf zum Einsatz. Neue Gebiete werden erst dann zugänglich, wenn vorherige Aufgaben oder Voraussetzungen erfüllt sind. Das sind alles Versatzstücke, die wir auch aus Links Abenteuern kennen (und natürlich aus *Castlevania*).

Technisch kann die 3D-Optik im Jahr 2021 natürlich nicht mehr mithalten. Aber immer noch finde ich sie faszinierend und gut gemacht. Sie passt, auch heute noch, zum futuristischen Ambiente. Spielerisch zeigt Samus nach fast 20 Jahren kaum eine Schwäche – ich habe für dieses Retro-Revival viel länger gespielt, als ich eigentlich vorgehabt hatte.

Mein heimlicher Star von *Metroid Prime* ist allerdings nicht das runde Spielprinzip, sondern die akustische Untermalung: Die pointierten Soundeffekte und der dystopisch anmutende Soundtrack tragen enorm zur Atmosphäre bei. *







R-TYPE

ALS DAS ERSTE *R-TYPE* 1987 IN DIE ARCADES KAM, REVOLUTIONIERTE ES DIE HORIZONTALEN SHOOT-EM-UPS. SEITDEM GEHÖRT DIE REIHE ZUR GENRE-SPEERSPTIZE. WIR SPRECHEN MIT KAZUMA KUJO ÜBER DIE VERGANGEHEIT UND ZUKUNFT DER SERIE.

Unvergessliche Momente bieten viele Spiele, aber nur wenige Augenblicke stehen stellvertretend für ganze Genres. Das oft imitierte erste *R-Type* ist fast ein einziges großes Highlight und stellt wie schon *Scramble* und *Gradius* einen Meilenstein in der Geschichte der horizontalen Shoot-em-ups dar. Die nachfolgenden Teile orientierten sich stark am Erstling: Ihr bekämpft die Streitmächte des bösen Bydo-Imperiums, die in späteren Ablegern als lebende, von Menschen geschaffene Waffen definiert wurden.

Laut einem Interview mit dem japanischen *Gamest*-Magazin (übersetzt von Shmuplations.com) wählten die Entwickler das Genre, um die neue 16-Bit-Arcade-Hardware auszureizen. Doch auch wenn *R-Type* anderen Titeln in vielen Punkten ähnelte, forderte es nicht nur flotte Reflexe, sondern auch eine gute Portion Umsicht: Es gibt für jeden Level einen Idealroute, durch Tode verliert ihr eure Power-ups. Ein gutes Gedächtnis war also sehr wichtig, doch *R-Type* hob sich außerdem durch neue Mechaniken und starkes Leveldesign von der Konkurrenz ab.

Eine große Innovation war der Beam-Strahl, für den ihr die Feuer-Taste ein paar Sekunden gedrückt halten müsst. So sind ohne Power-ups starke Attacken möglich, wie Kazuma Kujo erklärt. Er stieg in den späten 80ern, während der Entwicklung von *R-Type II*, bei Irem ein und gehört seit *R-Type Delta* zum Entwicklungsteam. „Der Beam war gegen Feinde wichtig, die Schwachpunkte des Spielers sofort ausnutzen konnten. Aber die Aufladeleiste am unteren Bildschirmrand ist mindestens genauso essenziell. Die Entwickler sagten mir, dass sie trotz der Hardware-Einschränkungen so lang sei, damit die Energieaufladung dynamischer angezeigt werden konnte. Ich habe sogar gehört, dass die maximale Länge des Balkens anzeigt, wie weit der Schuss bei maximaler Aufladung geht."

Das wahre Alleinstellungsmerkmal der *R-Type*-Spiele ist jedoch das Force-Modul. Diese Drohne könnt ihr entweder vorne oder hinten an eurem R-9A-Arrowhead-Schiff anbringen – oder sie fliegt halbautonom durch die Levels. Im *Gamest*-Interview gab Designer Akibo an, dass sie als Scherz auf Basis der Idee eines Mistkäfers entstanden sei.

Mit eingesammelten Laser-Kristallen wertet ihr nicht etwa euer Schiff, sondern euren Begleiter auf. ▶

»Ich denke, diese Funktion war beim Bekämpfen von Gegnern wichtig, die Schwachpunkte des Spielers ausnutzen konnten.« KAZUMA KUJO




» **Kazuma Kujo hat die *R-Type*-Serie bei Irem betreut und leitet jetzt Granzella.**



» **[Arcade] Das Einprägen der Gegnerformationen ist entscheidend.**



» **[Arcade] Selbst fiese Bosse sind mit genug Erfahrung kein Problem.**



»Das Design des Bosses ist faszinierend, er erzeugt durch die Kombination von biologischen und mechanischen Elementen eine schwer zu greifende Angst beim Spieler.« KAZUMA KUJO



» [Arcade] Das Konzept bildschirmfüllender Schlachtschiffe wird oft kopiert.

FÜHLE DIE FORCE

SO FUNKTIONIERT DAS WELTBERÜHMTE POWER-UP.

■ Ihr könnt das Force-Modul vorne und hinten am Schiff anbringen – oder abdocken, denn wenn ihr es nicht kontrolliert, bewegt es sich gemäß seiner Programmierung.



■ Der unzerstörbare orange Kern besteht aus Bydo-Gewebe und kann Schüsse abfangen. Ihr dürft ihn sogar als Rammbock nutzen und Feinde damit zerstören.

■ Die Metallstangen verhindern, dass der Kern zu einem vollwertigen Bydo heranwächst. Durch Schubdüsen kontrollieren sie die Bewegungen des Moduls.

■ Die Energie des *R-Type* wird durch Kristalle geleitet, um Laser zu erzeugen – gelb wandert an Wänden entlang, blau prallt von ihnen ab, rot erzeugt eine Welle.

MACHTVERSCHIEBUNG

WENN IHR DAS NORMALE FORCE-MODUL NICHT MÖGT, GIBT ES ALTERNATIVEN.



1. SHADOW FORCE

■ Diese knifflige Version wurde in *R-Type III* eingeführt. In Kombination mit dem blauen Laser kann sie viele Richtungen abdecken, da sie entgegen eurer Bewegung feuert.



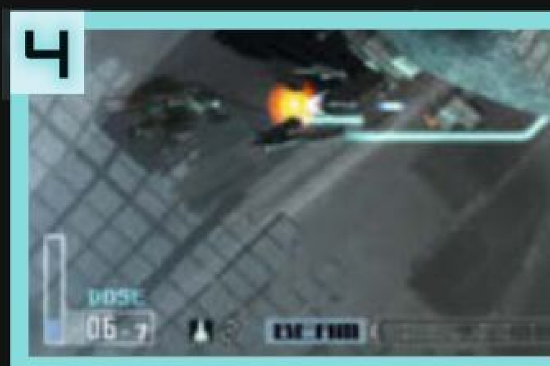
2. CYCLONE FORCE

■ Sie verursacht eine Menge Kontaktschaden. Wenn ihr euer Force-Modul also lieber herumschießen lasst, als euch hinter ihm zu verstecken, ist sie perfekt für euren Stil.



3. TENTACLE FORCE

■ Irem hat die Idee für dieses Modul aus dem eigenen *X Multiplay* entliehen. Es kann sich wie eine Peitsche für Angriffe auffächern oder als großer Schild verwendet werden.



4. ANCHOR FORCE

■ Dieses Modul könnt ihr super umherschleudern, denn es klammert sich mit seinen Metallstangen an den Bydos fest und verursacht eine Menge Kontaktschaden.



5. BYDO FORCE

■ Lange genug haben die Biester euch belästigt, setzt eure Waffen gegen sie ein! Dieser kontrollierte Bydo-Organismus setzt ein paar ziemlich eklige Bioangriffe ein.



6. MR HELI FORCE

■ Der Hubschrauber basiert auf dem Irem-Klassiker *Battle Chopper*.





Laut Kujo kommt ein Großteil des Spielspaßes von *R-Type* daher, dass die Position der Force-Einheit nicht durch einen simplen Tastendruck geändert werden kann, ihr musstet sie gezielt an eurem Schiff platzieren. „Bei Entwicklungsbeginn war es scheinbar schwer, sie als Verbündeten zu erkennen. Aus diesem Grund kommt sie von der linken Seite ins Bild. Die Metallstangen, die sie umgeben, sollen sie außerdem optisch von Gegnern abheben."

Abseits der Spielmechanik trugen die optisch beeindruckenden Levels und fiesen Monster zur Faszination von *R-Type* bei. Besonders die riesengroßen Bosse blieben den Spielern im Gedächtnis, der von Alien inspirierte erste Obermotz Dobkeratops genießt bis heute Kultstatus. „Das Design des Bosses ist faszinierend, er erzeugt durch die Kombination von biologischen und mechanischen Elementen eine schwer zu greifende Angst beim Spieler. Die Musik während des Kampfs passt perfekt zu seiner Optik und bleibt wohl jedem im Gedächtnis. Damit ist er stellvertretend für alle Bosse der Reihe."

Ebenfalls beeindruckend war der dritte Abschnitt, hier flogen die Spieler um ein großes Kampfschiff herum, das sowohl Level als auch Boss war. Laut Kujo war die Idee des Designers dahinter, den Spielern Gegner vorzusetzen, die größer als der Bildschirm waren. „Als er es entwickelte, sollte es der letzte Level werden. Das Team fand den Abschnitt aber zu imposant und nur eine Handvoll Spieler würde das Ende erreichen, also wurde es doch zum dritten Level." Die Idee, ein riesiges Schiff zu bekämpfen, ist noch heute Kernelement der Reihe.

Als *R-Type* 1987 in die japanischen Arcades kam, wurde es quasi über Nacht zum Hit. Laut dem Handelsmagazin *Game Machine* stuften es die Spielhallen-Betreiber drei ganze Monate als ertragreichsten Automaten ein, womit es Capcoms *1943* ablöste. *R-Type* blieb bis zum Frühjahr 1988 in den Top 10. Den Vertrieb in Amerika übernahm Nintendo, es war die erste dedizierte Maschine der Firma nach *Punch-Out!!!*, das drei Jahre zuvor erschienen war. Beim Test der Arcade-Version im Magazin *Power Play* lobte Martin Gaksch vor allem die teils beeindruckend riesigen Gegner und ganz besonders den dritten Level. Aber auch der Beam-Strahl und die puzzleartigen Levels führten ihn zum Fazit, dass *R-Type* „momentan das Nonplusultra des Genres" sei.


» [Arcade] Der neue Beam-Schuss aus *R-Type II* eliminiert ganze Flotten.


» [Arcade] Der Such-Laser macht zur besseren Zielfindung einen Knick.


» [Arcade] Auch in *R-Type II* füllt sich der Bildschirm von Anfang an mit Feind-Raumschiffen und Projektilen.

Die Popularität von *R-Type* führte schnell zu Heimcomputer- und Konsolen-Portierungen, was den Erfolg weiter anfachte. Hervorzuheben sind besonders die sehr gute Master-System-Version von Compile samt einem exklusiven Bonuslevel, die technisch starke ZX-Spectrum-Fassung von Bob Pape und natürlich die Amiga-Portierung, die Factor 5 wegen eines Rechtsstreits mit Irem anfertigen musste. Am besten gelungen war die PC-Engine-Version, die sehr nah am Original blieb und die perfekte Werbung für NECs Konsole abgab. Daran änderte auch der Umstand nichts, dass die HuCard-Fassung auf zwei Speicherkarten erscheinen musste (es folgte eine CD-ROM-Umsetzung mit einem neu gemischten Soundtrack).

Selbstverständlich wurde bald mit der Entwicklung eines Nachfolgers begonnen, der an der erfolgreichen Formel wenig änderte – sehr wenig. Auch in *R-Type II* fliegt ihr im ersten Level aus dem Weltraum in eine Basis und bekämpft im zweiten flinke Kreaturen in einer Höhle, nur dieses Mal unter Wasser. Der dritte Level setzt euch nicht mehr ein riesiges Schlachtschiff vor, sondern mehrere immer noch große. Euer R-9C War Head ist eine überarbeitete Version des R-9A. Die größte Änderung von *R-Type II* war die gesteigerte Schwierigkeit: Laut Kujo wollte man Kenner so fordern und bei Laune halten.

Am meisten tat sich beim Waffenarsenal. Kujo hatte mitbekommen, dass es vom ersten Teil zahlreiche übrig gebliebene Ideen für Laser und Beam-Kanonen gab, und verwendete sie im Nachfolger. Er achtete aber darauf, dass sie sich möglichst deutlich von den Waffen in *R-Type* unterschieden. Der Beam hatte nun eine zweite Aufladungsstufe, die einen Strahl in mehrere Richtungen abfeuerte. Auch neue Laser-Kristalle kamen dazu, der grüne schenkte der Begleitdrohne Zielverfolgung und der graue Shotgun-Laser erlaubte ihr auf kurze Distanz einen Explosivschuss.

Im Dezember 1989 erschien *R-Type II* in Japan, 1990 im Rest der Welt. Es konnte nicht ganz an den Erfolg des Erstlings anknüpfen. Laut *Game Machine* stieg es auf Platz 2 in den Charts ein, hielt sich einen Monat in den Top 10, danach zwei Monate in den Top 25 und verließ dann die Hitliste. Die Fachpresse war durchaus angetan, monierte aber, dass sich im Vergleich zum Vorgänger nur wenig getan hatte.

Umsetzungen für Heimcomputer und Konsolen gab es ebenfalls weniger, zunächst kamen gute Portierungen für den Amiga, Atari ST und Game Boy auf den Markt. Im Jahr 1991 erschien mit *Super R-Type* eine SNES-Portierung, die an vielen Schrauben drehte. Vier der sechs Original-Levels waren an Bord, dazu gesellten sich drei gänzlich neue. Der graue respektive grüne Laser bekam neue Funktionen spendiert. Die Fachpresse zeigte sich aller-



> »Im ersten Projektentwurf war ein komplexes Power-up-System vorgesehen, später wurde daraus die Möglichkeit, aus diversen Raumschiffen zu wählen.« KAZUMA KUJO

dings nicht übermäßig begeistert, was vor allem an der technischen Umsetzung lag. So schrieb Martin Gaksch in der *Video Games* 3/91: „Kaum tummeln sich mehr als ein Dutzend Objekte auf dem Bildschirm, wird automatisch auf Zeitlupe geschaltet: das dramatische Ruckeln nervt entsetzlich." Trotzdem lobte er die schicke Grafik und den tollen Soundtrack. Auch spielerisch attestierte er die höchste Güteklasse – mit einer Ausnahme: „Egal wann ihr in einem Level das Zeitliche segnet, ihr werdet grundsätzlich an den Anfang des Levels gesetzt – eine Unverschämtheit."

In den Arcades schlug Irem mit *Cosmic Pop* (*Armed Police Unit Gallop* in Japan) einen neuen Weg ein. Das Spin-off gehört zwar irgendwie zur Serie und wird von ihr später auch referenziert, nutzt aber keine der besonderen Mechaniken. Der nächste richtige Teil hieß *R-Type Leo* – Kujo zufolge kam der Serienname erst im Lauf der Entwicklung hinzu, der erste Prototyp habe ganz anders geheißen. „Ich unterstütze die Namensänderung. Denn auch wenn es in *R-Type Leo* kein Force-Modul und keinen Beam gibt, waren die taktischen Elemente und die Nutzung des Raumes vor und hinter dem Spielerschiff vorhanden", so Kujo weiter.

R-Type Leo unterscheidet sich noch in weiteren Punkten von der Hauptreihe, so gibt es in den Levels natürlich viel mehr Grafikelemente, und zum ersten Mal können zwei Spieler gleichzeitig in den Kampf ziehen. Anstelle des Force-Moduls existieren zwei Psy-Bit-Geräte, die auf Feinde gehetzt oder als Schutzpanzer genutzt werden können. Laut Kujo sind es Weiterentwicklungen der Ausrüstung aus *R-Type*. „Das Force-Modul ist für mich eigentlich ein essenzieller Teil von *R-Type*, *Leo* hat uns aber neue Möglichkeiten für die Serie aufgezeigt und bei der Entwicklung von *R-Type Delta*, *R-Type Final* und *R-Type Final 2* beeinflusst."

Mit *R-Type III: The Third Lightning* wurde erstmals ein Serienteil originär für den Heimcomputer- und Konsolenmarkt entworfen. Die Entwicklung übernahm Irems Tokioter Niederlassung, die zuvor als Tamtex bekannt war. Die bekannte *R-Type*-Formel wurde überarbeitet: Zwar kehrte das Spiel zu den drei Standard-Lasern zurück, beim Start einer neuen Partie konntet ihr aber aus drei Force-Modulen wählen. Neben dem Urmodell gab es die Cyclone Force und die Shadow Force, die eigene Waffen-Fähigkeiten hatten. Mit dem Hyper-Beam konntet ihr nach dem großen Knall eine längere Salve abgeben, danach gab es für das Waffensystem aber einen Cooldown. Die technischen Probleme bei der Framerate und den flackernden Sprites von *Super R-Type* gehörten der Vergangenheit an. *R-Type III* nutzte sogar die Mode-7-Technik bei einigen Bossen, um sie zu skalieren und zu rotieren.

R-Type III: The Third Lightning erschien 1993 in Japan, 1994 im Rest der Welt. Die Wertungen waren durchgehend gut bis sehr gut, so vergab Ulf Schneider in der *Play Time* 4/94 eine Spielspaßwertung von 85 Prozent und lobte neben der Grafik „das geniale Waffensystem sowie einen durchgestylten Spielablauf". Knut Gollert zeigte sich in der *Power Play* 5/94 nicht weniger begeistert und bewertete mit satten 90 Prozent: „Die Endgegner gehören zum Schärfsten, was je die Nintendo-Schaltkreise erröten ließ, und die Hintergründe hauen selbst H.R. Giger aus den Pantoffeln." Die Raylight Studios portierten *R-Type III* im Jahr 2004 auf den Game Boy Advance, die Umsetzung ist aber weit weniger schick als das Original.

Nach dem dritten Teil lag die Reihe längere Zeit auf Eis, nicht zuletzt, weil sich



» [SNES] Wenn der Bildschirm voller Sprites war, geriet *Super R-Type* ins Stocken.



» [Arcade] *R-Type Leo* hatte bis auf das Setting wenig mit der Reihe gemein.

DER EWIGE FEIND

DER DOBKERATOPS IST EINFACH NICHT TOTZUKRIEGEN – HIER SIND ALLE SEINE BISHERIGEN AUFTRITTE.



R-TYPE

Die Ur-Version ist ein ekelhaftes Biest, dessen Fleisch und eine eklige grüne Geschwulst seine interne Technik überwuchern.



R-TYPE II

Die Bydo haben den Dobkeratops als stark gepanzerten Zabtom neu aufgebaut. Erkennbar ist er nur, wenn der Helm zerstört wird.



R-TYPE III: THE THIRD LIGHTNING

Der Albino-Dobkeratops hat mehr Stacheln als das Original, im zweiten Spieldurchlauf bekämpft ihr eine schwarze Version.



R-TYPE DELTA

Den Subkeratom betäubt ihr, indem ihr den Schwachpunkt am Bauch angreift – dann geht der Ärger richtig los.

Irem aus der Spieleproduktion zurückzog. Kujo stieg ebenfalls aus, gründete Nazca und wirkte am originalen *Metal Slug* mit, kam jedoch zurück, um das erste Mal direkt an einem *R-Type* zu arbeiten. Die Firma fühlte mit *R-Types*, einer Sammlung der ersten beiden Spiele auf PlayStation, vor, ob noch Interesse bestand. Nach ausreichend hohen Verkaufszahlen entschied sie, dass sich ein neuer Ableger als profitabel erweisen könnte. *R-Type Delta* war das Ergebnis, es änderte wenig an der Formel und brachte ein paar bekannte Bosse zurück – das alles aber in frischer Polygon-Optik. „Ich hatte mich auf Gegenwind zu der 3D-Grafik eingestellt, doch die Rückmeldungen waren viel positiver als erwartet", erinnert sich Kujo.

Eine der größten Neuerungen war eine neue Super-Attacke. Kujo führt aus, wie es zu ihr kam: „Seit dem ersten Entwurf war *R-Type Delta* für Heimkonsolen konzipiert. Wir wollten also, dass Käufer so weit im Spiel kommen konnten wie nur möglich. Deshalb entwarf ich eine Attacke, die alle Kugeln vom Bildschirm verschwinden lassen konnte, ohne das Spiel zu einfach zu machen. Das Hauptelement von *R-Type* ist das Force-Modul, das die Kraft der Bydo nutzt, also ermöglichten wir den Spielern zusätzlich, Energie anzusammeln, indem sie Kugeln absorbierten, oder sie konnten Gegner direkt beschädigen." Die Belohnung dafür, das Force-Modul als Schild zu nutzen, wurde als Dose-System bekannt und kehrte in *R-Type Final* und *R-Type Final 2* zurück.

Ein anderes Feature wurde im Lauf der Entwicklung stark verändert, wie Kujo ausführt: „Im ersten Projektentwurf hatten wir noch ein komplexes Power-up-System vor- ▶



R-TYPE FINAL

■ Es ist schon fast traurig, der Dobkeratops hängt an lebenserhaltenden Maschinen – seine Attacken sind trotzdem heftig.



R-TYPE FINAL 2

■ Am Ende des ersten Levels wartet er als Boss auf euch. Um den Kampf zu starten, müsst ihr ihn aus dem Eis befreien.

TAKTISCHER WECHSEL

SO WURDE *R-TYPE* VOM SHOOT-EM-UP ZUR RUNDENSTRATEGIE.

Die Ankündigung des PSP-Spiels *R-Type Command* (auch als *R-Type Tactics* bekannt) schockierte die Fans aus zwei Gründen: Die Reihe sollte nach *R-Type Final* enden und es handelte sich nicht um ein Shoot-em-up, sondern ein rundenbasiertes Strategiespiel.

Das 2007 in Japan und 2008 im Rest der Welt veröffentlichte Spiel behielt einige Elemente der Reihe bei. Man betrachtete das Geschehen ebenfalls von der Seite, den Einheiten wurden aber nun Positionen auf einem Hexfeld zugewiesen. Es gab viele Schiffe aus den Shoot-em-ups, sie blickten auch stets nach rechts zu den Bydos, wie beim Seitwärtsscroller. Ihr durftet ganze Flotten kommandieren und es gab auch viel zu tun – *R-Type Command* hatte 58 Missionen. Die Wertungen fielen gut, aber nicht begeistert aus.

Der Nachfolger *R-Type Tactics 2: Operation Bitter Chocolate* erschien 2009, wieder nur für PSP und nur in Japan. Am Spielprinzip änderte sich wenig, die Story handelte von den Bydos und zwei menschlichen Fraktionen: den Earth Allied Armed Forces und der Granzella Revolutionary Army. Ihr konntet sogar Savegames aus dem Vorgänger übertragen und weiterspielen. Eine offizielle Übersetzung gab es nie, 2018 erschien aber immerhin ein englischer Fan-Patch.







INTER-GALAKTISCHE IMITATOREN

R-TYPE HATTE GROSSEN EINFLUSS AUF VIELE SPIELE, WIR NENNEN EINIGE BEISPIELE.

KATAKIS



■ Entwickler Rainbow Arts veröffentlichte *Katakis* 1987 auf dem C64 und 1988 auf dem Amiga und bekam Probleme mit dem *R-Type*-Lizenzinhaber Activision Europe. Um einer Klage zu entgehen, fertigten sie den offiziellen *R-Type*-Amiga-Port.

XEXEX



■ Irems Spiele bedrohte die *Gradius*-Reihe, also nutzte Konami ein paar der *R-Type*-Elemente in diesem Arcade-Titel von 1991. Neben der Tentakel-Attacke von *X Multiply* gibt es eine abtrennbare Kugel, die sich ähnlich wie das Force-Modul verhält.

PULSTAR



■ Das Neo-Geo-Spiel von 1995 stammt vom Studio Aicom, bei dem Irem-Ehemalige arbeiteten. Ähnlichkeiten gibt es beim Force-Modul-Klon, zahlreichen visuellen Elementen und dem hohen Schwierigkeitsgrad. Die schicke 3D-Grafik hebt es aber vom Original ab.

LAST HOPE



■ Erstmals erschien der Shooter 2006, NG Dev Team veröffentlichte ihn auf Neo Geo und Dreamcast. Wie *Pulstar* nutzt *Last Hope* vorgerenderte 3D-Elemente, Kugeln waren aber nur schwer zu erkennen. Die Neuauflage *Last Hope: Pink Bullets* löste dieses Problem.

Z-EXEMPLAR



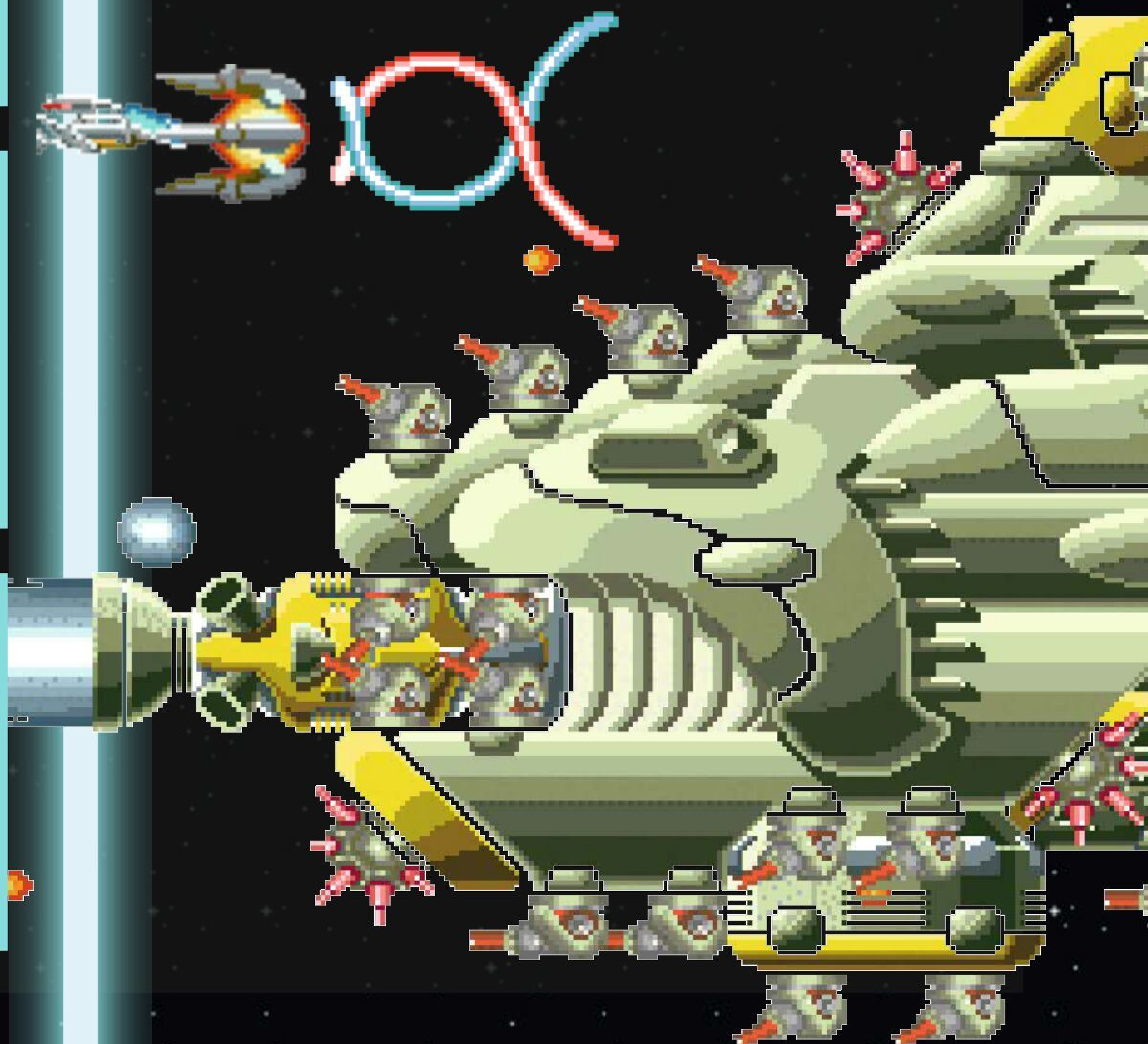
■ Die an den Spectrum angelehnte Optik zeig klar: Suminell Studios hat sich an Bob Papes Sinclair-Port orientiert, nicht am Arcade-Automaten. *Z-Exemplar* wurde außerdem von *Gradius* inspiriert und erschien 2016 auf PC, Mac, iOS und Android.



» **[SNES] *R-Type III* sah fantastisch aus und lief stabil auf dem SNES.**

▶ gesehen, später wurde daraus die Möglichkeit, aus diversen Raumschiffen zu wählen. Ich wollte, dass die Spieler je nach Stimmung wählen können, und machte das Force-Modul und den Beam-Schuss dementsprechend von Schiff zu Schiff stark unterschiedlich. Der Artist schlug daraufhin unterschiedliche Farben und Formen vor." Im Spiel gab es den R-9A2 Delta, RX-10 Albatross und R-13A Cerberus. Dieser Ansatz habe dann zur Konzeption von *R-Type Final* geführt.

In Europa erschien *R-Type Delta* im Jahr 1999; es wurde gut aufgenommen. So vergab Martin Gaksch in der *MAN!AC* 7/99 86 Prozent und schrieb: „Nahezu perfekter Shooter mit Adrenalin-Garantie: Spielerisch in der Tradition von *R-Type*, optisch mit grandiosen 3D-Effekten." In der Vergangenheit war Kujo von den Verkaufszahlen zwar nicht direkt enttäuscht gewesen, hatte sich aber doch mehr erhofft. Heute blickt



er versöhnlicher zurück: „Dank dieses Teils gab es 2003 *R-Type Final* – und nun konnten wir *Final 2* entwickeln. Ich denke, dass Delta uns neue Möglichkeiten innerhalb der Reihe ermöglicht hat."

Die damalige gemischte Gefühlslage trug aber sicherlich dazu bei, dass das nächste Spiel der Reihe auch das letzte werden sollte, wie Kujo eingesteht. „Damals wie heute sind Shoot-em-ups kein Mainstream-Genre mehr. Es war also schwer, mit einem solchen Titel große Popularität zu erlangen. *R-Type* hatte zudem den Ruf, schwer zu sein. Für mich war es also nicht leicht, weiterhin solche Spiele zu produzieren. Mit taten die Fans leid, die ein Sequel wollten, also entschied ich mich für einen Namen, der das Ende der Reihe andeutete."

Mit *R-Type Final* wollte Kujo ein Spiel schaffen, das für die Ewigkeit bestehen konnte. Laut ihm war die Quantität in Shoot-em-ups immer sehr niedrig gehalten, was vor allem an der Kapazität der Heimkonsolen lag. Vier Schiffe, sieben Levels, solche Zahlen klingen nicht beeindruckend. Also fing er an, 99 Schiffe zu entwerfen, um die Spieler umzuhauen und zu signalisieren, dass *Final* viel Spielzeit bieten würde. „Während der Entwicklung fügten wir zwei zusätzliche Optiken für das letzte Schiff ein, also hatten wir insgesamt 101."

Auch die Atmosphäre änderte sich. Der Flug in die Ruinen des ersten Levels fühlte sich melancholisch an. Kujo wollte jedoch keine Traurigkeit wegen dem Ende der Serie erzeugen, sondern die Story passend zu Ende bringen. Laut ihm gab es einige Entwicklungen in der Geschichte, die schlicht kein Happy End zuließen. „Die Menschheit würde nicht ohne Verluste aus dem Kampf gegen unbekannte Lebensformen, aus der Attacke eines fremden Universums hervorgehen. Den Charakter erwarten neue Einflüsse und Umstände. Diesen Eindruck wollte ich erzeugen."



» [PlayStation] In *R-Type Delta* bekämpft ihr alte Bekannte.

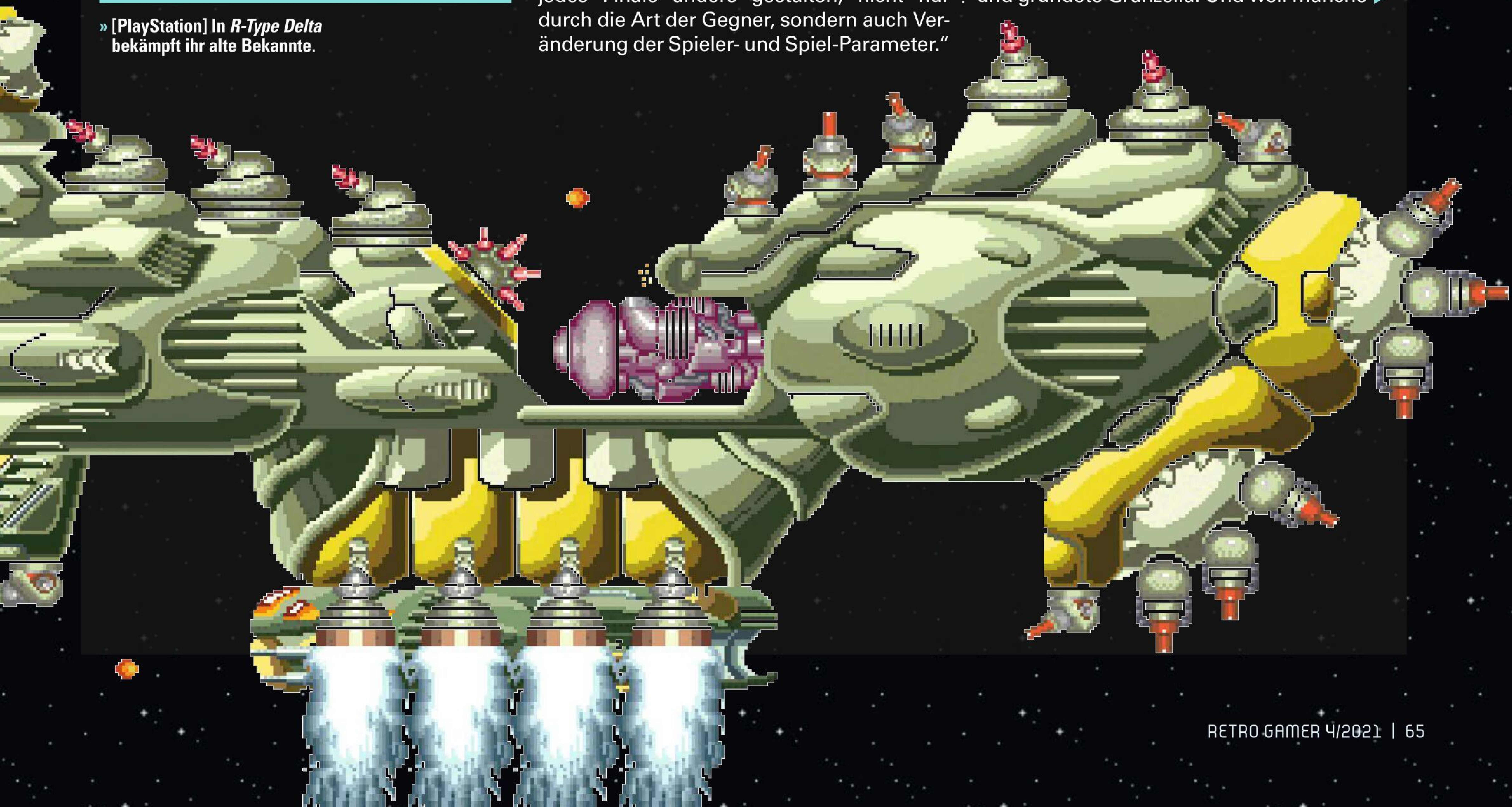
Aus dieser Überlegung heraus formte sich auch das Ende des Spiels. Das Force-Modul, der Begleiter des Spielers, besteht aus Bydo-Fragmenten, die sich logischerweise auf den Kämpfer auswirken mussten. „Darum entschieden wir uns, die ‚Bydosierung' des Spielerschiffs als neues starkes Element einzuführen. Wenn der letzte Level abgeschlossen ist – wie wird die Welt auf den Spieler reagieren, der nun ein Bydo ist? Diese Frage beeinflusste diese Stage maßgeblich", so Kujo. Es gab aber auch ein anderes Ende, die Idee von mehreren finalen Levels bestand von Anfang an. „Ich wollte jedes Finale anders gestalten, nicht nur durch die Art der Gegner, sondern auch Veränderung der Spieler- und Spiel-Parameter."



» [Xbox 360] *R-Type Dimensions* ist ein gelungenes Remake der ersten beiden Spiele.

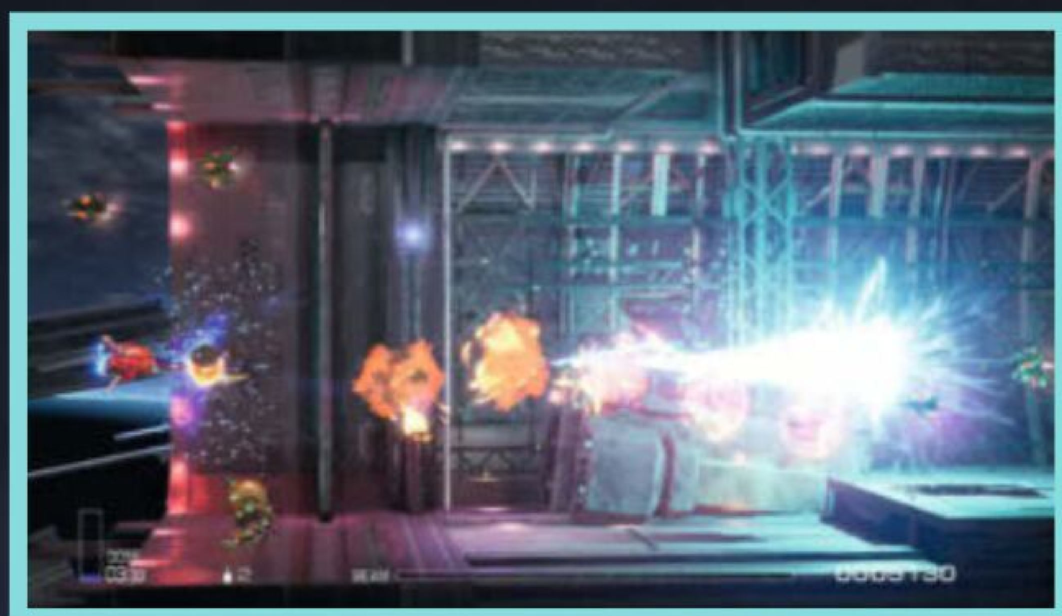
R-Type Final erschien in Japan 2003, in Nordamerika und Europa 2004. Der Abschluss der Reihe wurde von der Presse gelobt, laut Mathias Oertel von *4Players* war er ein „Paukenschlag", das „motivierende Old-School-Baller-Prinzip verfehlt auch heutzutage nicht seine Wirkung". Allerdings bemängelte er auch die geringen Levelanzahl, sieben Abschnitte seien zu wenig, besonders verglichen mit 101 Schiffen. Trotzdem vergab er 80 Prozent.

Zwei Jahrzehnte lang war *R-Type Final* dann wirklich das Ende der Reihe – auch wenn sich Irem mit *R-Type Command* an Rundenstrategie versuchte und ältere Teile neu auflegen ließ. So gab es des 3D-Remake *R-Type Dimensions* und Modul-Neuveröffentlichungen von *Super R-Type* und *R-Type III* von Retro-Bit. Neue Shoot-em-ups aber gab es nicht, Irem hatte die Entwicklung potenzieller Ableger immer wieder abgebrochen. Schließlich stieg Kujo 2011 aus und gründete Granzella. Und weil manche ▶



Träume doch wahr werden, konnte *R-Type Final 2* tatsächlich im Jahr 2021 veröffentlicht werden. Aber warum haben Kujo und sein Team die Reihe wieder aufgegriffen? Er erklärt es: „Wir dachten, wenn wir die aktuelle Entwickler- und Spielszene nutzen würden, wäre eine bisher ungeahnte *R-Type*-Erfahrung möglich. Ich war selbst überrascht, wie viele Fans einen neuen Teil wollten!"

Viele Spieler hielten die Ankündigung von *R-Type Final 2* am 1. April 2019 für einen Scherz, erinnert sich Kujo: „Ich erhielt zahlreiche Fragen von Fans und der Presse, ob die Informationen wirklich wahr seien." Wenig hilfreich war, dass *Final 2* schon einmal angekündigt worden war, am 1. April 2005 – an dem Tag stellte Irem mit der Exidna auch eine Nextgen-Konsole vor, die aber ein Aprilscherz war. Laut Kujo hat dieser Tag für japanische Unternehmen eine große Bedeutung, da er das neue Geschäftsjahr einläutet. Im Nachhinein bereut er es aufgrund der Verwirrung, das Spiel am 1. April vorgestellt zu haben.


» [PS4] Einem Beam-Schuss haben Feinde nichts zu entgegnen.

Mit *R-Type Final 2* versuchte sich Granzella erstmalig via Kickstarter an Crowdfunding, als kleines Team sei man laut Kujo auf externe Finanzierung angewiesen. Und natürlich musste man auch abprüfen, ob wirklich Bedarf am vorgestellten Spiel bestehe – Shoot-em-ups fristen heutzutage eher ein Nischendasein. „Aber anstatt negativ über das Genre zu denken, haben wir die Spieler direkt gefragt, ob sie ein neues Shoot-em-up wollen. Crowdfunding hat uns erlaubt, den Bedarf abzufragen und in Sachen Finanzierung mit dem Projekt voranzukommen."

Man habe mit dem 2021er-Titel das Rad nicht neu erfinden, sondern vielmehr auf dem ersten Final aufbauen wollen, weshalb die Spieler auch keine neuen Mechaniken erlernen müssen. „Wir haben uns auf optische Verbesserungen, Variationen der Levels und den Einbau von mehr sammelbaren Objekten konzentriert. Wer also frühere Serienteile oder *Dimensions* von Tozai gespielt hat, findet sich sofort zurecht." Um neuen Spielern den Einstieg zu erleichtern, gibt es außerdem eine Spezialwaffe, die ein Not-Ausweichen vor gegnerischen Projektilen ermöglicht (und sich im Schwierigkeitsgrad Easy schneller wieder auflädt).


» [PS4] Bydo-Flora brennt ihr am besten direkt nieder.

Da durch die Weiterführung der bekannten Spielmechanik viele Hardware-Kapazitäten frei bleiben, konnte sich das Team auf visuelle Verbesserungen konzentrieren, so Kujo: „Die Gegner, Hintergründe und Schiffe haben nun aufwendige Details. Das 16:9-Bildverhältnis ist außerdem perfekt für Side-Scrolling-Shooter." Durch den technischen Sprung können Serienveteranen die Schiffe im enthaltenen Museum nun auch


» [PS4] Aktuelle Konsolen ermöglichen herrlich eklige Umgebungen.


» [PS4] Auch in *R-Type Final 2* gibt es den Oberflächen-Laser.

aus bisher nicht möglichen Winkeln betrachten und ganz nah an sie herantreten.

Am wichtigsten seien dem Team laut Kujo aber die Neuauflagen ikonischer Levels gewesen. *Final 2* sollte viel Fan-Service bieten, also wollte man die Klassiker möglichst getreu den Erinnerungen der Spieler neu erstellen. Außerdem wolle man die Arbeit der ehemaligen Entwickler, von denen einige auch bei Granzella tätig sind, würdigen – deshalb habe man sie bei Kickstarter als optionale Finanzierungsziele definiert. „Leider haben es die Levels aus ein paar Teilen nicht in das fertige Spiel geschafft. Andererseits haben wir einen *R-Type*-Level implementiert, obwohl er nicht finanziert wurde."

Kickstarter hat Granzella also neue Möglichkeiten eröffnet. Doch gab es auch Probleme? Kujo verneint das, aber es täte ihm leid, dass er den Entwicklungsfortschritt nicht immer so transparent an die Unterstützer weitergeben konnte, wie er es gerne gewollt hätte. „Insgesamt waren die Kickstarter-Backer aber freundlich und haben uns ermutigt. Nur dank dieses Rückhalts und der finanziellen Unterstützung konnten wir das Spiel fertigstellen. Ich kann nicht in Worte fassen, wie dankbar wir sind."

Die Liebe zur Reihe merkt man *R-Type Final 2* an jedem Pixel an. Egal ob ihr frisch in die Serie einsteigt, Genrefans seid oder einfach eure Neugier geweckt ist: Ein Blick lohnt sich auf jeden Fall. Kujo verspricht weiter, dass das Team auf jedes Feedback hören wird und gegebenenfalls sogar den Schwierigkeitsgrad über Patches anpasst, sofern Einsteiger Probleme haben. Sollte es Veteranen hingegen zu leicht sein, wird eine höhere Schwierigkeit nachgereicht. Doch allgemein wolle man das Spiel über lange Zeit unterstützen: „Wir werden *R-Type Final 2* in den nächsten Jahren weiter unterstützen und erweitern, um die Reihe so am Leben zu halten. Vielen Dank an alle Fans und Supporter!" *

***R-Type Final 2* ist für PS4, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch und PC erhältlich.**





» [PS4] Das Todesrad wurde überarbeitet, ist aber aus dem ersten *R-Type* bekannt.

BYDO-HISTORIE

R-TYPE FINAL 2 BIETET DAS ULTIMATIVE MUSEUM.

Je mehr Schiffe ihr im ersten *R-Type Final* freischaltet, umso voller wird das R-Museum. Habt ihr lange genug gespielt, wird es zum Handbuch für alle 101 Spieler-Raumschiffe im Spiel. In individuellen Einträgen werden die Rollen der Gleiter im Kampf gegen die Bydo aufgeführt. Dazu gesellen sich Details darüber, welche Werft sie konstruiert hat, wie sie sich von ihren Vorgängermodellen unterscheiden oder welche Waffen verbaut sind. Und das Beste: Ihr könnt sie aus der Nähe betrachten.

Das Museum in *R-Type Final 2* ähnelt dem des Vorgängers, es ist abermals in der Art von Familienstammbäumen aufgebaut, sodass ihr die Historie jedes Modells nachverfolgen könnt. Nun dürft ihr tatsächlich auf den Boden des Hangars hinab und die Schiffe aus der Egosicht inspizieren. Auf der PlayStation 2 sahen die Schiffe noch sehr nach eintönigen Modellen aus, nun können sie mit deutlich mehr Details dargestellt werden, es sind sogar mechanische Elemente sichtbar. Und natürlich gibt es zahlreiche Informationen zur Bewaffnung, dem verbauten Force-Modul und dem eigentlichen Chassis des jeweiligen Schiffes.







DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

eidos

Mitte der 90er war es sehr schwierig, an Eidos – heute in Square Enix aufgegangen – vorbeizukommen. Kaum legte man eine CD in die PlayStation, schon erschien das Logo. *Tomb Raider* war in aller Munde. Doch die Geschichte begann mit Domark.

Als Mark Strachan und Dominic Wheatley beschlossen, in die Spielebranche einzusteigen, waren beide bei einer Werbeagentur angestellt. „Mein jüngerer Bruder hatte sich 1983 einen C64 gekauft und spielte *Heroes of Khan*. Ich schaute ihm zu, wie er die Befehle eintippte, und war schwer beeindruckt“, erzählt Dominic. „Ich nahm Mark mit in die Kneipe und wir beschlossen, mit unseren Freundinnen aufs Land zu fahren. Dort schmiedeten wir den Business-Plan, aus dem Domark entstand.“

Beide entschlossen sich, die Agentur zu verlassen und ein eigenes Büro zu beziehen. Sie wollten ein Spiel machen, das viel Interaktivität bieten sollte. So kam der Autor Ian Livingstone ins Spiel, der zusammen mit Steve Jackson 1975 den Games Workshop gegründet hatte. Die beiden veröffentlichten 1982 das erste ihrer innovativen Spielbücher der Reihe *Fighting Fantasy: Der Hexenmeister vom flammenden Berg*. Hierzulande wurden diese Titel, bei denen der Leser vor Entscheidungen gestellt wird und je nach Wahl bei einem anderen Abschnitt weiterliest, als Fantasy-Abenteuer-Spielbücher veröffentlicht. Es erschienen 18 Bände, wobei die Reihe in England auch heute noch weitergeführt wird.

Für ihr interaktives Videospiel wollten Dominic und Mark sich mit Ian zusammentun und trafen sich mit ihm in den Büros des Games Workshop. Als einer der ersten Investoren stellte Ian einen Scheck über 10.000 Pfund

TOP-TITEL

EUREKA!
C64, ZX Spectrum
1984

CHAMPIONSHIP MANAGER
PC, Amiga, Atari ST – 1992

TOMB RAIDER
PlayStation, PC, Saturn
1996

SWAGMAN
PlayStation, Saturn
1997

FIGHTING FORCE
PlayStation, PC, N64
1997

THIEF: THE DARK PROJECT
PC – 1998

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
PC – 1998

DEATHTRAP DUNGEON
PC, PlayStation – 1998

FINAL FANTASY VII
PC – 1998

GEX: ENTER THE GECKO
PlayStation – 1998



» [PlayStation] In Tomb Raider gab es viele tolle Szenen wie diese Begegnung mit einem T-Rex.

» [PC] Für Domark war der *Championship Manager 2* ein großer Erfolg genau zur richtigen Zeit.

aus, um die beiden zu unterstützen. „Bald wurden wir Freunde", bemerkt Dominic.

Man einigte sich darauf, dass Ian die Geschichte schreiben und sein Name auf der Schachtel zu sehen sein sollte. „Ich machte mich also ans Werk. Es sollte ein Grafik-Adventure werden, das sich um ein geschichtsträchtiges Geheimnis drehte. Ich nannte es *Eureka!*", erinnert sich Ian. *Eureka!* bestand aus fünf Einzel-Adventures, die in je einer Zeitepoche spielten, und bot Features wie Lebenspunkte und zeitkritische Situationen. Es wurde von Novotrade in Ungarn programmiert und von Domark im Oktober 1984 veröffentlicht und konnte als guter, wenn auch nicht überragender Erfolg verbucht werden.

„Es reichte gerade so", erzählt Dominic. „Aber leider nicht lange. Wir hatten hart gearbeitet, um den Titel rechtzeitig für Spectrum und Commodore fertigzustellen, und fielen demnach nach den Weihnachtsfeiertagen in ein ziemliches Loch." Danach entschied Domark sich dazu, eine Videospiel-Lizenz zum aktuellen James-Bond-Film *Im Angesicht des Todes* zu erwerben – was jedoch auch nicht den erhofften durchschlagenden Erfolg brachte.

„Schließlich machten wir *Star Wars*, eine Home-Fassung des Automaten. Das verkaufte sich hervorragend, genau wie ein weiterer Titel, bei dem wir damit gar nicht gerechnet hatten", gibt Dominic zu. „Es lief so gut, dass plötzlich ein paar Chefs von Atari im Büro auftauchten." Dies führte zu einem Geschäft, im Zuge dessen Domark jeden zukünftigen Automatenport von Atari umsetzen sollte – mit einem Vorschuss von 50.000 Pfund.

Als 1992 ein Fußballmanager auf dem Programm stand, war Dominic zunächst skeptisch, da es bereits einige auf dem Markt gab. Nach einigen Publikumstests ließ er sich jedoch überzeugen, und der Auftakt zur Reihe *Championship Manager* war gemacht. Zur gleichen Zeit beschloss Ian, sich fortan ausschließlich Videospielen zu widmen. „*Eureka!* entpuppte sich als Wendepunkt in meiner Karriere nach der Zeit bei Games Workshop in den 90ern. Nach meiner Investition in Domark stieß ich 1992 als stellvertretender Vorsitzender zur Firma", erklärt er.

Da der *Championship Manager* nur für Amiga, Atari ST und PC erschien, wurde Domark nicht zu einer Parteinahme im Konsolenkrieg zwischen Mega Drive und Super Nintendo genötigt. Dominic erinnert sich an das Foto-Shooting für die Schachtel: „Wir hatten uns eine Zigarre aufgespart, gingen ▶

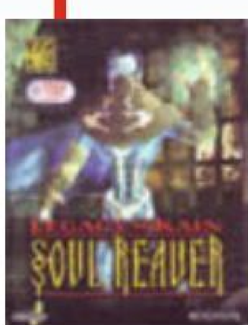


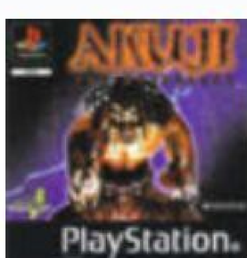
» Eine Anzeige für das 1984 von Ian und Dominic erdachte *Eureka!*

» Ian Livingstone (links) posiert mit Toby Gard, dem Schöpfer von *Tomb Raider*.



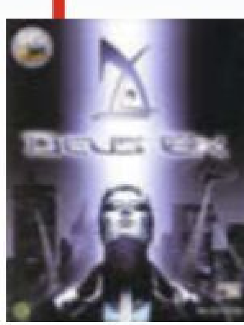
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
PlayStation, PC, Dreamcast
1999





AKUJI THE HEARTLESS
PlayStation – 1998

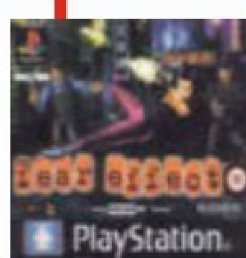
DEUS EX
PC
1999





DAIKATANA
PC
2000

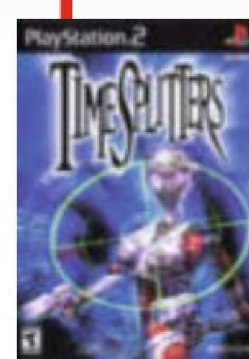
FEAR EFFECT
PlayStation
2000

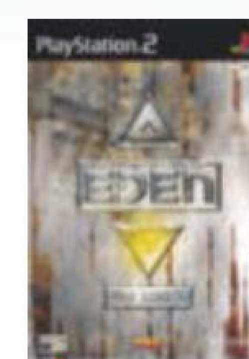




HITMAN: CODENAME 47
PC – 2000

TIMESPLITTERS
PlayStation 2
2000

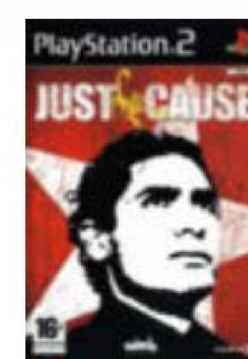




PROJECT EDEN
PlayStation 2, PC – 2001

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
PlayStation 2, PC
2003





JUST CAUSE
PlayStation 2, diverse
2006

TOMB RAIDER LEGEND
PlayStation 2, diverse
2006





» [PlayStation] *Legacy of Kain: Soul Reaver* wurde oft verschoben, hatte dann aber sehr gute Kritiken.



» [PC] Nach dem *Daikatana*-Desaster war *Deus Ex* für Ion Storm (das zu 51% Eidos gehörte) ein großer Erfolg.

WO SIND SIE HEUTE?

IAN LIVINGSTONE

■ Ian ist derzeit Partner bei Hiro Capital, die junge Spielestudios finanzieren. Außerdem ist er im Vorstand der Sumo Group PLC und im Aufsichtsrat der Firmen Flavourworks, Antstream, Fusebox, Midoki, The Secret Police und Polyarc. Aktuell schreibt er gemeinsam mit Steve Jackson an einem neuen Fantasy-Abenteuer-Spielbuch.

DOMINIC WHEATLEY

■ Nach seinem Weggang von Eidos im Jahr 1997 beriet er verschiedene Firmen und ist nun der CEO von Catalis, eine Firma, die aus Testronic und Curve Digital hervorgegangen ist. Dort kümmert er sich um Kooperationen und Akquisitionen anderer Firmen.

MARK STRACHAN

■ Mark hat Eidos 1995 verlassen, wurde dann Vorsitzender von Ubisoft UK und gründete 1999 die Firma Gameplay. Kurz nach dem Börsengang wurde er 2005 Mitglied im Aufsichtsrat von In2Games (ein Hardware-Hersteller und Spiele-Publisher).

»Wir behielten den Namen Eidos einfach bei, da er schon an der Börse bekannt war.« DOMINIC WHEATLEY

▶ ins Stadion nach Wembley und ließen den Schauspieler dem Kameramann Obszönitäten entgegenschleudern."

Der Titel geriet zu einem Erfolg und Dauerbrenner. Er war durch Mundpropaganda und Berichte in Spieleheften so gefragt, dass Domark bald Probleme hatte, die vom Handel bestellten Mengen zu liefern. „Das war verrückt", erinnert sich Dominic. „Zu Weihnachten konnten wir den Entwicklern ihren ersten großen Scheck über 75.000 Pfund schicken, was für sie sehr wichtig war."

Natürlich musste eine Fortsetzung folgen. Leider wies diese anfangs zahlreiche Fehler auf, wozu Dominic feststellt: „Die Programmierung war schrecklich. Das Team hatte kaum Erfahrung, außer mit Fußball." Um 1995 wurde klar, dass Domark in der aktuellen Form nicht für die 32-Bit-Ära bereit war. „Diese Jahre waren hart – andere Firmen gingen an die Börse und wir verharrten an der Startlinie", erinnert er sich. Durch Bekanntschaften entstand die Idee, Domark mit einer Firma namens Eidos zu verschmelzen, die Verfahren zur Videokompression entwickelte.

„Wir behielten den Namen Eidos einfach bei, da er schon an der Börse eingeführt war", sagt Dominic. Kurze Zeit später erregte die Firma CentreGold die Aufmerksamkeit von Eidos, die ihrerseits zuvor eine Firma namens Core Design erworben hatte. So kam Ian zum ersten Mal in Kontakt mit *Tomb Raider*.

„Da Eidos CentreGold aufkaufen wollte, besuchte ich ihre Studios, um mir die aktuellen Projekte anzusehen", erzählt er uns. „Ich wurde vom damaligen Geschäftsführer begrüßt und herumgeführt. Im letzten Büro klappte mir die Kinnlade herunter. Liebe auf den ersten Blick! Auf dem Bildschirm sah ich Lara Croft und sie lief, sprang, kletterte und kämpfte sich durch wunderschön gestaltete Levels." Da wusste Ian, dass Eidos CentreGold erwerben musste, und zwar wegen Core Design, was 1996 dann auch geschah. „Wir sahen uns ständig nach neuen Marken für unser Portfolio um, aber *Tomb Raider* war von Anfang an etwas Besonderes", erzählt Ian stolz.



» [PlayStation] *Gex: Enter The Gecko* war der erste Serienteil in 3D und wurde von Crystal Dynamics entwickelt.

Spätestens seit der E3 1996 wusste auch Dominic um das Potenzial von Tomb Raider: „Die Leute sahen ehrfürchtig dieser Figur beim Laufen, Schwimmen und Schießen zu. Sie sagten, dass der Titel ein Selbstläufer werden würde, und das wurde er auch."

Tomb Raider verkaufte sich millionenfach und machte aus Eidos im Handumdrehen

DIE DNA VON EIDOS



MARKETING

■ Eidos wusste dem Publikum die wertvollen eigenen Marken immer entsprechend zu präsentieren. Lara Croft (die von wechselnden Models verkörpert wurde) war sogar einmal auf dem Cover des Magazins *The Face* zu sehen.



ZUKÄUFE

■ Die Akquise externer Firmen machte aus Eidos Mitte der 90er Jahre einen echten Koloss. Ein paar der bekannten zugekauften Marken waren *Tomb Raider*, *Legacy of Kain* oder *Gex*.



» [PC] Mit *Deathtrap Dungeon* wollte Ian Livingstone sein Spielbuch als 3D-Videospiel bringen, doch daraus wurde nichts.



» [PC] Auch wenn *Hitman: Codename 47* bei der Kritik durchfiel, legte es den Grundstein für die Reihe.

eine Branchengröße. Eidos hatte bereits einen Exklusivvertrag mit Sony unterschrieben, um weitere *Tomb Raider*-Titel für die PlayStation zu entwickeln. Zur gleichen Zeit bemerkte Dominic erste Anzeichen von Problemen: „1997, ein Jahr nach dem Börsengang von Eidos, hatte ich nicht mehr so viel Kontrolle wie früher. Es wurden Fehler gemacht, etwa die Finanzierung von John Romeros *Daikatana* und der Zukauf von Crystal Dynamics, die zwar gute Spiele hatten, sich aber mit *Legacy of Kain: Soul Reaver* schwertaten."

Mehrere Entscheidungsträger wollten mit Eidos in andere Branchen expandieren und ein Platten-Label und ein Animationsstudio erwerben, doch Dominic legte Wert auf die Tatsache, dass „wir eine Videospielfirma waren und sonst nichts". Mitte 1997 hatte er genug und verließ die Firma. Währenddessen versuchte Ian, sein Buch *Das Labyrinth des Todes* als Spiel umzusetzen. „Es verkaufte sich auch gut, aber nicht so gut wie *Tomb Raider*", erzählt er. „Das Hauptproblem war das unerfahrene Team, das zwar einen Action-Titel ablieferte, aber ohne die Rollenspielkomponente, die ich eigentlich wollte."

Als das Interesse an *Tomb Raider* im Lauf der Jahre nachließ, verlor Eidos schnell viel Geld. Ihren Tiefpunkt erreichte die Serie 2003 mit *Tomb Raider: The Angel of Darkness*: Es wies zwar Potenzial auf, wurde aber in einem so schlechten Zustand veröffentlicht, dass es die Marke fast in den Abgrund gerissen hätte – und Eidos gleich mit. Ian erklärt mit Bedauern: „Das Spiel sah toll aus, aber die Leute bei Core waren ausgebrannt. Leider drängte Eidos auf eine schnelle Veröffentlichung, was ein Fehler war."

Nach weiteren Verlusten wurde Eidos 2005 von SCi übernommen – die sich 2008 in Eidos plc umbenannte und 2009 von Square Enix gekauft wurde. Diese hat *Tomb Raider* 2013 mit großem Erfolg neu erfunden, zwei weitere 2015 und 2018 bildeten die *Reboot*-Trilogie. Aktuell arbeitet Crystal Dynamix an einem weiteren Spiel mit Lara Croft.

Dominic und Ian erinnern sich gerne an die guten Zeiten, die sie besonders durch *Tomb Raider* erleben durften. „Es war zwar nicht jeder Teil hervorragend", sagt Ian. „Aber genau wie James Bond im Kino hat auch Lara Croft die Zeiten überdauert. Sie hat so viele Fans wie nie zuvor und wird auch in Zukunft das Gesicht der Branche sein." *



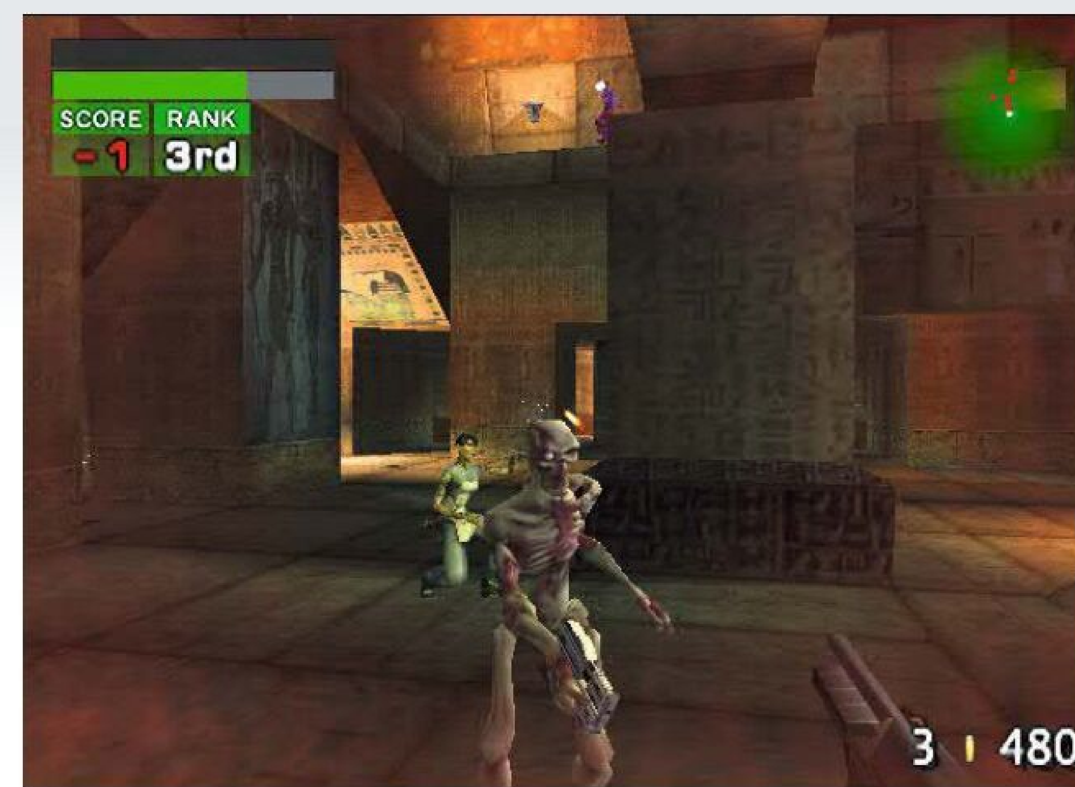
TOMB RAIDER

■ Diese Reihe hat Core Design und Eidos grundlegend verändert. Der erste Teil verkaufte sich neun Millionen Mal und machte aus Lara eine Ikone des Genres. Obwohl mit *The Angel of Darkness* die Ära Core Design endete, gibt es die Reihe nach 25 Jahren immer noch.



PLAYSTATION

■ Anfang der Neunziger war es schwer, ein Spiel zu finden, das nicht mit einem Vollbildintro von Eidos begann. So werden die beiden Namen PlayStation und Eidos oft in einem Atemzug genannt.



DER PUBLISHER

■ Für viele Entwickler war es die Befreiung von einer großen Last, wenn sie sich nicht selbst um die Veröffentlichung kümmern mussten. Als Publisher fungierte Eidos etwa für *TimeSplitters*, *Hitman* und *Just Cause*.

KLASSIKER-CHECK

GOLDEN AXE WARRIOR

Bereits seit Mitte der 80er Jahre tobte der einseitige Kampf im 8-Bit-Lager zwischen Fans des Nintendo Entertainment Systems (NES) auf der einen Seite und denen des Sega Master Systems auf der anderen. 1991 brachte Sega dann ein Spiel für Master System, das Nintendos Action-Adventure-Marke *Legend of Zelda* verdächtig ähnlich war. War das eine Abkehr von der bisherigen Strategie?

Denn während Sega auf technische Innovationen setzte und das Sega Master System mehr Farben als das NES darstellen konnte, vertraute Nintendo auf kernigen Content, beliebte Marken, ein striktes Qualitätsmanagement und rigide Verkaufsmethoden. Kurzum: *Super Mario Bros.* statt *Alex Kidd. The Legend of Zelda* statt *Golvellius*. Mit Erfolg: Das NES hatte in den USA einen komfortablen Marktanteil von über 90 Prozent.

Doch in Europa und in Südamerika war Segas Master System deutlich beliebter als der Fernost-Kollege und verkaufte sich entsprechend gut. Aber technische Verbesserungen und Vorsprung in „kleinen" Territorien hin oder her: Nintendo hatte am Ende die besseren Geschütze. Auf der Suche nach frischer Munition hatten dann wohl einige Spielermacher bei Sega eine brillante Idee: Man nehme eine etablierte und beliebte Sega-Marke (*Golden Axe*) und bediene sich in Sachen Spieldesign bei dem erfolgreichen Nintendo-Flaggschiff *The Legend of Zelda*.

Mitte 1991 erblickte dann das Sega-Master-Modul *Golden Axe Warrior* das Licht der Welt. Aus Ganondorf wurde der *Golden Axe*-Finsterling Death Adder. Hyrule ersetzte man durch Firewood, Nendoria und Altrolia. Aus dem Masterschwert wurde die mythische goldene Axt, statt Tempeln gab es Dungeons. Ansonsten gleicht *Golden Axe Warrior* dem berühmten Vorbild fast auf das Pixel genau.

Hier wie dort wird die Spielumgebung in 2D gezeigt, beim Verlassen eines Bildschirms wird umgeblendet, es gibt Herzchen als Lebensenergie-Anzeige und neun Dungeons mit Obermotz am Ende – plus das finale Labyrinth. Es gibt Schlüssel, um Türen zu öffnen, jede Menge besonderer Gegenstände, wie eine Laterne, ein besserer Schild, Magie und sogar ein Flammenschwert, mit denen der Held agieren kann, versteckte Shops unter Bäumen, nützliche Hinweise von NPCs und knuffige Monster, deren Bewegungsmuster einem merkwürdig vertraut vorkommen. Es gibt sogar eine Übersichtskarte des Landes, ein anzeigbares Inventar der bisher gesammelten Items, feine Maps in den Dungeons, fiese Fallen und bis zu drei Spielstände plus Batterie. Die Steuerung, die Kämpfe, der Einsatz von frischen Gegenständen, alles erinnert frappierend an *The Legend of Zelda*.

Hier und da wurde die Qualität des Original-Konzepts nicht ganz erreicht – knapp daneben bedeutet in diesem Fall jedoch nicht, dass *Golden Axe Warrior* ein schlechtes Spiel ist. Im Gegenteil, es ist sehr gut – wenn auch nicht herausragend. Zudem konnte das Timing für den Klon nicht besser sein: Das Original war schon fünf Jahre alt und Sega-Fans freuten sich über den artfremden Nachschub. Bis zu Nintendos 16-Bit-Debüt *A Link to the Past* im Jahr 1992 (US und EU).

Allerdings befanden wohl nicht alle Kritiker *Golden Axe Warrior* als ein lohnenswertes Spielefutter für das Sega Master System. Vor allem in England mokierte sich die kollektive Schreiberschar primär am *Golden Axe* im Titel und strafte das Modul mit – meiner Meinung nach – ungerechtfertigt niedrigen Wertungen ab. *



Von Michael Hengst



DENKWÜRDIGE MOMENTE



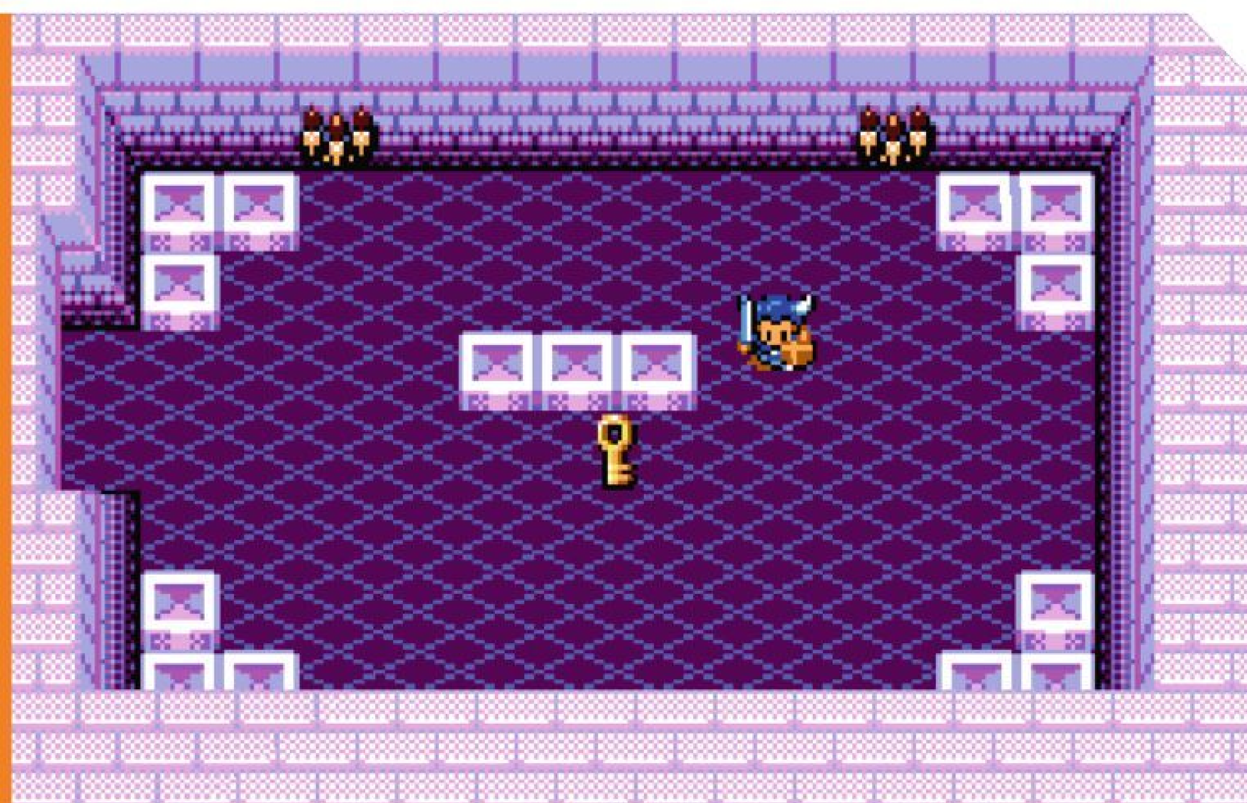
Zeldaesque

Okay, *Golden Axe Warrior* ist weitestgehend ein Zwilling des berühmten Mitbewerbers. Aber es ist eben auch eine geglückte Kopie. *Golden Axe Warrior* ist optisch und sensorisch praktisch eine pixeltreue Umsetzung des Originals und fängt auch die tückisch-geniale *The Legend of Zelda*-DNA wunderbar ein. Nur noch schnell den einen Dungeon. Nur noch diesen Kristall. Was macht das Flammenschwert? Gibt es hier vielleicht einen verborgenen Eingang?



Komplexitätsmonster

Golden Axe Warrior bietet immer wieder kleine Story-Elemente innerhalb der actionreichen Monsterhatz. Wie beispielsweise das von Death Adder zerstörte Dorf, in dem ein paar Überlebende dem Abenteurer Schutz gewähren und wo es Hinweise zu neuen Gebieten oder NPCs gibt, die dem Helden auf dem Weg helfen. Wer genauer hinschaut, wird auch in solchen trostlosen Gegenden verborgene Gegenstände finden.



Die Labyrinthe

Die Dungeons sind nach dem bekannten Strickmuster aufgebaut: Unser Held läuft durch Türen von einem Raum in den nächsten, wo er jeweils etwas schaffen muss. In einigen Kammern gilt es alle Gegner zu erledigen, dann taucht eventuell ein Schlüssel auf, oder ein neues Tor öffnet sich. Es gibt Fallen oder in Leuchtern verborgene Schalter, die dann einen Geheimgang freilegen. Alle Dungeons sind zudem farblich unterschiedlich.



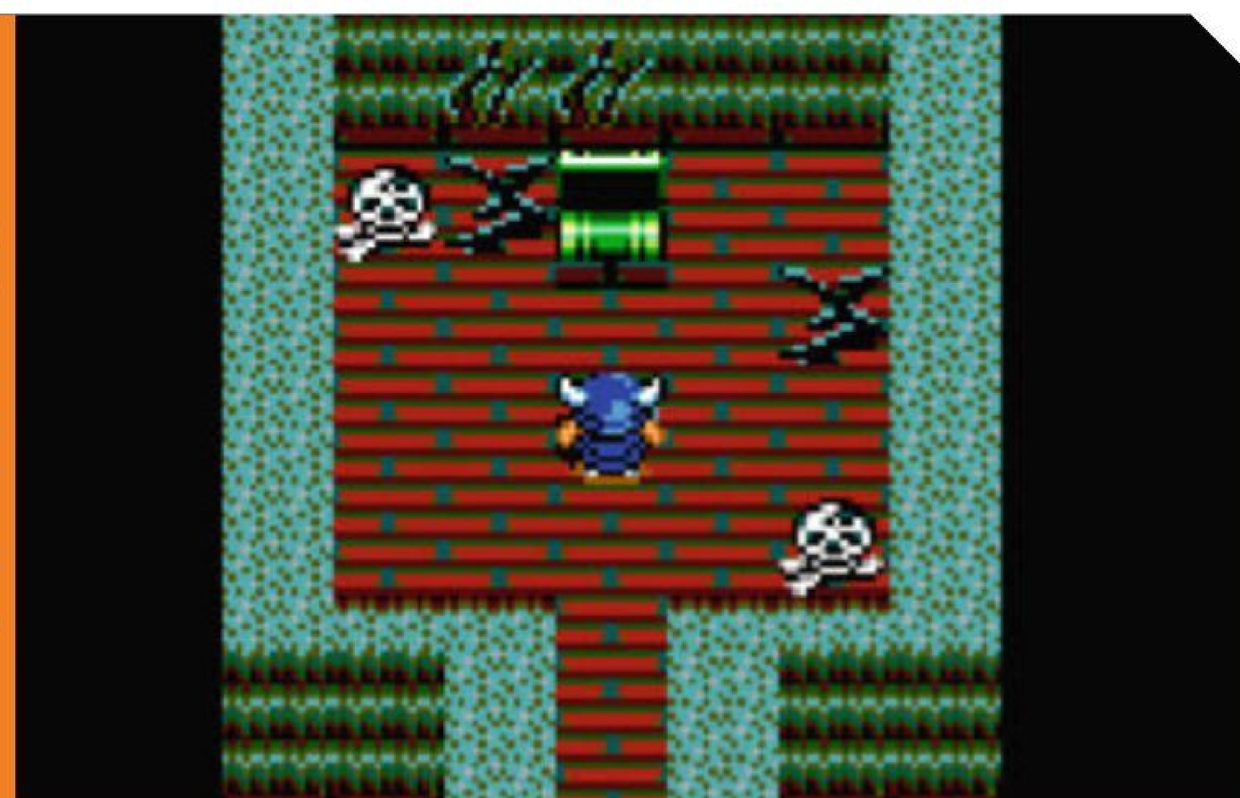
Der Holzfäller

Mit neuen Gadgets, die in den Dungeons zu finden sind, öffnen sich völlig neue Wege und spielerische Möglichkeiten. So dient die Axt nicht nur dazu, Feinden schneller den Garaus zu machen, sondern fällt auch Bäume, um neue Wege zu öffnen oder um mögliche verborgene Shops und Orte zu entdecken. Ein toller Trick, um den Spieler wieder zu alten Schauplätzen zu leiten, um ihn dort ein paar neue Sachen ausprobieren zu lassen.



Das erste Dungeon

Ohne Frage ist einer der besten Momente im Spiel der Augenblick, wenn man den ersten Dungeon gefunden hat und damit das Abenteuer so richtig beginnt. Besonders clever: Die Bodenmarkierungen im jeweils ersten Raum eines Labyrinths ergeben eine römische Zahl, sodass man weiß, um welchen Dungeon es sich handelt. Da ist die Vorfreude immer groß: Welche Gegner drohen? Wie sieht der Boss aus? Welcher Gegenstand wartet?



Hinterm Baum, da wird's was geben …

In der Regel verbergen sich einige NPCs, Inns oder Speichermöglichkeiten unter Bäumen oder anderen natürlichen Hindernissen, die man erst mal mit dem richtigen Gegenstand beseitigen muss. Zudem existieren weitere verborgene Gegenstände in der Umgebung – wie beispielsweise eine fette Kiste in einer Geheimkammer in einem alten Haus, die durch den kalten Kamin betreten werden kann. Also: Augen auf!



FAKTEN

» PLATTFORM: SEGA MASTER SYSTEM
» PUBLISHER: SEGA OF AMERICA, INC.
» VERÖFFENTLICHT: 1991
» GENRE: ACTION RPG

Was die Presse sagte …



Video Games, 2/1991: 81 %
„Damit dürfte auch der heißeste Hunger nach einem grandiosen Action-Adventure ausreichend gestillt werden. Tonnenweise versteckte Extras, abwechslungsreiche Monsterhorden, verborgene Geschäfte und geheime Pfade lassen die Motivation wuchern und das Schlafbedürfnis auf ein Minimum absinken."
(Michael Hengst)

Power Play, 8/1991: 82 %
„… Wohl dem, der ein Master System besitzt: *Golden Axe Warrior* ist das beste Action-Adventure, das mir in letzter Zeit vor das Joypad kam. Als überzeugter *Zelda*-Fan muß man dieses Modul einfach mögen …" (Martin Gaksch)

Was wir denken

Auch wenn der 30-jährige Oldie in Sachen Optik, Sound und Spielekomfort mittlerweile deutliche Verfallsspuren aufweist, funktioniert die Spielmechanik noch tadellos.

ANZEIGE

GÜNSTIGE RETRO-SPIELE

Der Online-Shop GOG.com ist die Heimat Tausender von Spielen – gerade Retro-Fans finden dort zahlreiche Klassiker und unbekannte Juwelen. Sie laufen ohne Installationsverrenkungen, haben kein DRM – und enthalten neben Anleitung und Co. oft auch Extras wie Hint Books oder Wallpapers.

Längst bekommt man bei GOG.com, der einst als „Good Old Games" startete, auch aktuelle Spiele – übrigens ohne Digital-Rights-Management-Einschränkungen. Doch wahre Schätze verbergen sich im Retro-Bereich, wo man für zumeist kleines Geld alte Lieblinge und verpasste Schätze sämtlicher Genres findet. Es handelt sich um PC-Versionen, die teilweise auch unter macOS oder Linux laufen (der Shop ist nach Plattform sortierbar). Mit DOS-Box-Konfigurationen oder den richtigen Windows-Einstellungen müsst ihr euch nicht herumplagen, nach der Installation läuft das Spiel, Punkt.

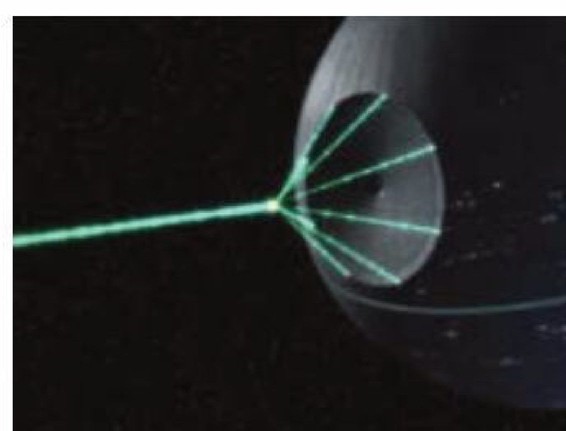
Auf dieser Doppelseite haben wir eine Sammlung empfehlenswerter Klassiker sowie neuerer Spiele im Retro-Stil für euch ausgesucht, von denen einige für begrenzte Zeit bei GOG.com mit Rabatt angeboten werden, wenn ihr den Links folgt.



» ENTWICKLER/PUBLISHER: PETROGLYPH/LUCASARTS
» GENRE: GLOBALSTRATEGIE
» ERSCHEINUNGSJAHR: 2006
» LINK: https://www.gog.com/retrogamer

STAR WARS – EMPIRE AT WAR (GOLD PACK)

In *Star Wars – Empire at War* spielt ihr den Sternenkrieg als Anführer des Imperiums oder der Rebellenallianz nach. Das Strategiespiel findet auf drei Ebenen statt: Auf der Galaxiekarte baut ihr Planeten aus und ordnet Flottenbewegungen an, in den Weltraumschlachten führt ihr in Echtzeit eure Sternenzerstörer und TIE-Fighter zum Sieg, und in den Planetenkämpfen steuert ihr in typischer RTS-Manier eure Imperialen Sturmtruppen, Aufklärer und AT-ATs, bis die gegnerische Basis in Schutt und Asche gelegt ist. Zumindest wenn ihr als Imperator agiert; ebenso könnt ihr die Rebellenallianz übernehmen oder – da im *Gold Pack* das Add-on *Forces of Corruption* enthalten ist – die Unterweltfraktion Zann Consortium.

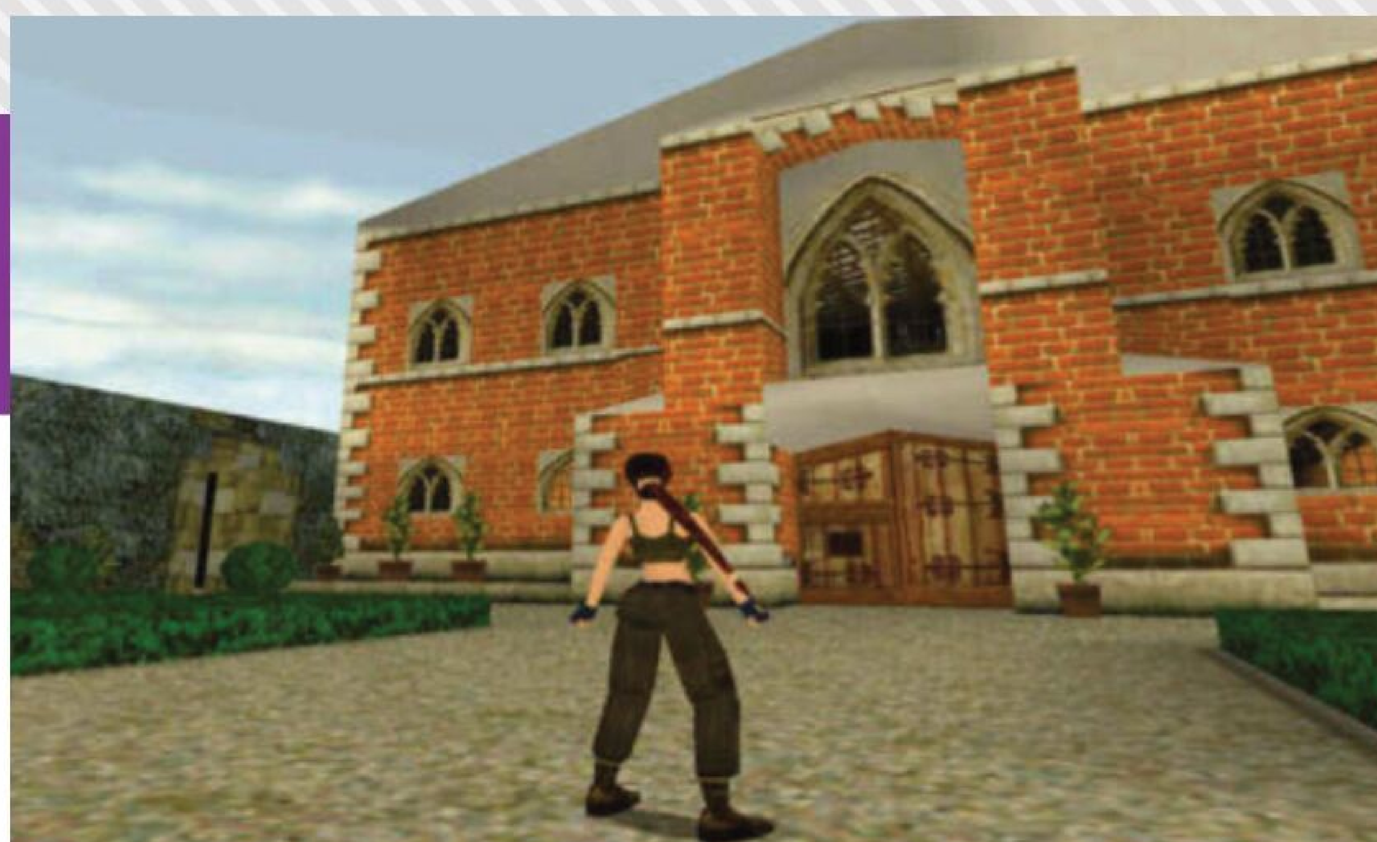




Selbstverständlich dürfen auch die bekannten Helden des *Star Wars*-Universums nicht fehlen: Unter anderem Darth Vader, Luke Skywalker oder auch der Millenium Falcon tauchen als besonders starke (aber nicht unbesiegbare) Einheiten im Spiel auf.

Mehrere Spielmodi stehen zur Verfügung, darunter Skirmish-Einzelgefechte, Story-Kampagne und Multiplayer. Der maßgebliche Modus ist jedoch Galactic Conquest: Hier führt ihr den ganzen Sternenkrieg, indem ihr per Galaxiekarte rundenweise Planeten erobert, die Gefechte aber in Echtzeit führt (oder sie auswürfeln lasst). Eure Truppen im Kampf sind dann genau die, die ihr vorher rekrutiert und per Flotte auf dem Planeten abgesetzt habt.

Empire at War ist einzigartig: Wo sonst balgt ihr euch mit Obi-Wan Kenobi oder Boba Fett um bekannte Lokationen auf Tatooine oder Dagobah, während ihr gleichzeitig einen neuen Sternenzerstörer in Auftrag gebt? Und falls ihr irgendwann vom Originalspiel nebst Expansion genug haben solltet, könnt ihr auf die Werke einer immer noch aktiven Modding-Community zurückgreifen.



» ENTWICKLER/PUBLISHER: CORE DESIGN/EIDOS
» GENRE: ACTION-ADVENTURE
» ERSCHEINUNGSJAHR: 1996, 1997, 1998
» LINK: https://www.gog.com/retrogamer

TOMB RAIDER 1–3

Von *Tomb Raider* gehört hat wohl jedes spielende Lebewesen auf diesem Planeten, und Lara Croft dürfte darüber hinaus auch etlichen Nichtspielern bekannt sein. Aber nicht jeder hat die klassische Trilogie gespielt. Oder er hat vielleicht nur noch nebulöse Erinnerungen daran.

Allen drei Teilen dieser Collection ist gemein, dass nach kurzer Eingewöhnung die antiquierte 3D-Grafik in den Hintergrund rückt und das heute noch superbe Leveldesign zu glänzen beginnt. Und auch Lara ist nach all den Jahren immer noch eine (extrem agile!) Sympathieträgerin. Das gilt bereits fürs Original von Toby Gard: Wer als „Grabräuberin" alle Schätze einsammeln möchte, muss sowohl klettern, springen, schießen als auch denken können.

Tomb Raider 2 von 1997 ist vor allem „Mehr vom Gleichen", und das heißt insbesondere: mehr Locations, mehr Waffen und mehr Abwechslung. In James-Bond-Manier geht es um die halbe Welt, von der Langen Mauer in China über die Lagunen von Venedig oder eine Bohrinsel bis nach Tibet. Auch Vehikel darf Lara nun steuern.

Für *Tomb Raider 3* haben sowohl die Grafik als auch Lara selbst dazugelernt, Letztere kann nun unter anderem kriechen oder an der Decke hangeln. Ihr auch quantitativ bis dato größtes Abenteuer führt Frau Croft quer durch Indien (den nächsten Einsatzort wählt ihr meist selbst) auf der Suche nach einem geheimnisvollen Artefakt.







» ENTWICKLER/PUBLISHER: ALMOST HUMAN
» GENRE: RPG
» ERSCHEINUNGSJAHR: 2014
» LINK: https://www.gog.com/retrogamer

LEGEND OF GRIMROCK 2

Legend of Grimrock erschien 2012 und war quasi *Dungeon Master* in modern: dieselbe feldweise Fortbewegung in Egosicht, ebenfalls ein Viererteam, dazu ebenso in Echtzeit angreifende Monster oder mit der Zeit erlöschende Fackeln, ferner wie beim Vorbild Nahrungsverbrauch, durch Runen zusammenklickbare Zaubersprüche, Kämpfe durch wildes Klicken auf das Waffen-Icon des Helden und so weiter. Vor allem war das Spiel ebenso fies, fesselnd und fallengespickt wie der Klassiker von Faster Than Light aus dem Jahr 1987.



Legend of Grimrock 2 folgte zwei Jahre nach dem – natürlich auch auf GOG.com erhältlichen – Vorgänger und setzte in jeder Beziehung einen drauf: mehr Klassen (sieben), mehr Rassen (fünf), mehr Gegnertypen (42, davon 30 neu) und eine größere Spielwelt. Statt durch einen einzigen Dungeon rätselt und kämpft ihr euch nun über über die Insel Nex, die aus einer Oberwelt und mehreren Verliesen respektive Höhlen besteht. Ihr werdet Sümpfe durchforsten, in den Vergessenen Fluss eintauchen und etliche weitere Orte erkunden.

Grimrock 2 ist ein schwerer Brocken – selbst wenn ihr auf „easy" spielt, erwarten euch wahre Kopfnüsse in den Dungeons. Aber es ist auch ungeheuer befriedigend, nicht nur zu überleben, sondern voranzukommen, Rätsel zu lösen und eure Party immer weiter hochzuleveln. Als Bonus dürft ihr zudem User-Dungeons spielen oder eigene entwerfen.

Ohne jeden Zweifel ist *Legend of Grimrock 2* die beste moderne Fassung des ehrwürdigen *Dungeon Master*-Spielprinzips – in die ihr euch mehrere Wochenenden lang vergraben könnt.



» ENTWICKLER/PUBLISHER: ION STORM/SQUARE ENIX
» GENRE: EGO-SHOOTER/RPG
» ERSCHEINUNGSJAHR: 2000
» LINK: https://www.gog.com/retrogamer

DEUS EX (GOTY EDITION)

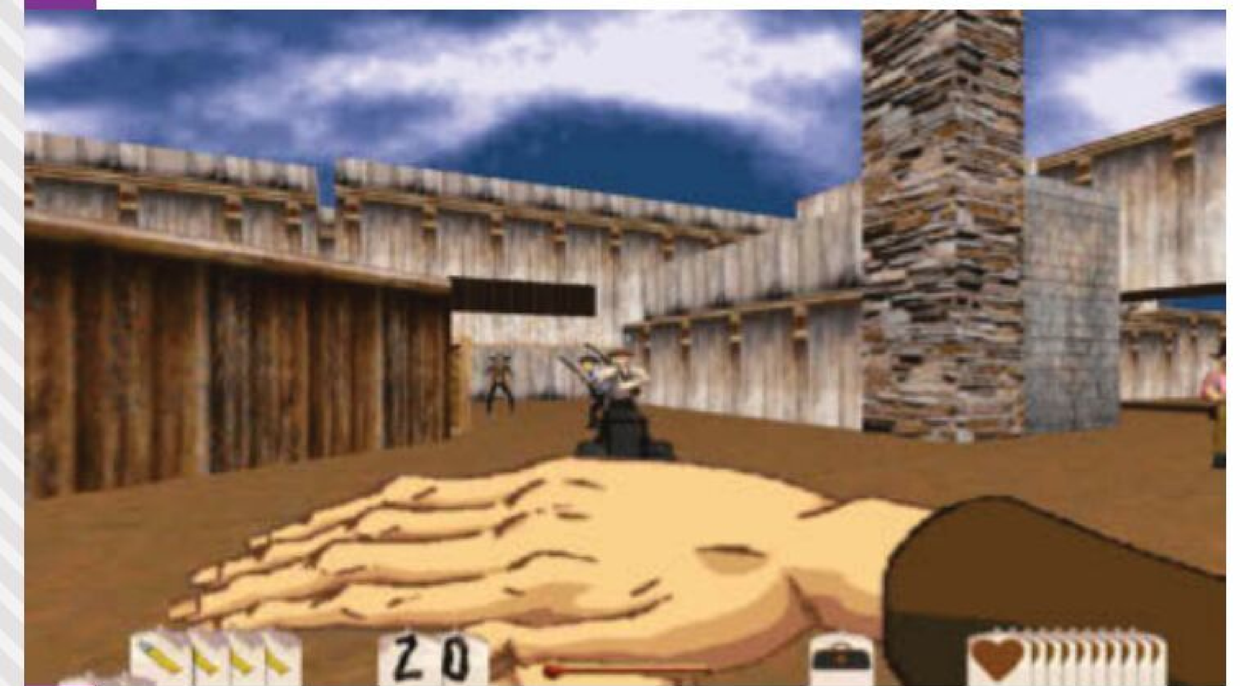
Aktuell dürfte *Cyberpunk 2077* den State of the Art in Sachen Zukunfts-Actionspiel mit RPG-Elementen darstellen; es erlaubt Hacking und Körper-Enhancements in einer dystopischen Stadt voller Intrigen. Vor 21 Jahren war hingegen *Deus Ex* der große Mix aus Ego-Shooter, RPG und Entscheidungsfreiheit: Das Werk von Warren Spector machte euch zum cybernetisch verbesserten Elite-Agenten, der einer großen Verschwörung auf der Spur ist.



Selbst heute noch ist die Freiheit erstaunlich, die *Deus Ex* euch beim Spielen lässt. Die Auftaktmission etwa lässt euch die Freiheitsstatue (unter der übrigens euer HQ liegt) von „Terroristen" befreien. Doch rüstet ihr euch mit Pistole oder Scharfschützengewehr aus, mit Betäubungspfeil-Armbrust oder Assault Rifle? Schon damit bestimmt ihr, wie sich die nächste Stunde entwickeln wird. Im ganzen Spiel habt ihr immer wieder verzweigende Optionen: Schleichen oder Schießen? Hacken oder Schlüssel finden? Person im Dialog überzeugen oder einen Umweg nehmen? Zusammen mit der komplexen Inventar-Verwaltung inklusive unterschiedlicher Munition, den cybernetischen Erweiterungen und anderen RPG-Elementen erwartet euch auch heute noch ein intelligentes, spannendes Werk.

Die GOG-Version enthält die Fan-Mod *Deus Ex Revision* als DLC, die das Spiel grafisch, musikalisch und in den Schauplätzen überarbeitet und zudem zahlreiche kleinere Mods inkludiert. Sie ist aber nicht per se „besser" als das Original, sondern mehr eine Neu-Interpretation.

OUTLAWS & A HANDFUL OF MISSIONS



» ENTWICKLER/PUBLISHER: LUCASFILM GAMES
» GENRE: EGO-SHOOTER
» ERSCHEINUNGSJAHR: 1997
» LINK: https://www.gog.com/retrogamer

Noch mal LucasArts, aber ein ganz anderes Genre und auch eine andere Ära: Mit *Outlaws* (inklusive neun Extra-Maps namens *A Handful of Missions*) kehren wir zurück in die 90er. Und damit in eine Zeit, als Ego-Shooter eine Mischung aus Polygonen – für die Architektur – und Pixel-Sprites – für Gegner – verwendeten, siehe auch *Doom, Duke Nukem 3D* oder *Dark Forces.* Obwohl die Technik dieses Klassikers also hoffnungslos veraltet ist, haben sich andere Features der Western-Ballerei gut gehalten.

Was *Outlaws* immer noch klasse macht, ist die Verquickung klassischer Ego-Shooter-Elemente mit „Gunplay". So taucht eure Hand animiert im Blickfeld auf, wenn ihr damit wiederholt den Revolverhahn betätigt, um per „Fanning" eine Schnellschuss-Salve abzugeben. Ebenso gibt es passende Nachlade-Animationen je nach Waffe. Aber am besten: Die 15 tollen Musikstücke von Clint Bajakian (auch als OGG-Dateien enthalten) klingen heute wie damals, als stammten sie von Ennio Morricone höchstpersönlich.

Neben dem Leveldesign, bei dem ihr einfache Puzzles lösen müsst, ist auch die Story gelungen: Als ehemaliger Marshal James Anderson lebt ihr in Sanctuary friedlich mit Frau und Tochter. Doch euer Land liegt einem Eisenbahn-Baron im Weg, dessen Häscher eure Familie töten und eure Farm zerstören. Damit habt ihr die beste Motivation für einen jeden Western: Rache.

RABATT SICHERN!*
www.gog.com/retrogamer
gog com

* für begrenzte Zeit ab Hefterscheinungsdatum (12.8.21)

MAKING OF

GHOSTBU

ENDE DES JAHRES SOLLEN DIE GEISTERJÄGER IN DIE KINOS ZURÜCKKEHREN. FÜR UNS EIN GUTER ANLASS, DIE *GHOSTBUSTERS II*-SPIELE AUS DEM JAHR 1989 GENAUER ZU BELEUCHTEN.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ACTIVISION
- » **ENTWICKLER:** FOURSFIELD
- » **ERSCHIENEN:** 1989
- » **PLATTFORM:** AMIGA, VERSCHIEDENE
- » **GENRE:** VERSCHIEDENE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DIZZY
SYSTEM: AMSTRAD CPC, DIVERSE
JAHR: 1987

GRAND PRIX SIMULATOR
SYSTEM: AMSTRAD CPC, DIVERSE
JAHR: 1987

FAST FOOD (IM BILD)
SYSTEM: AMSTRAD CPC, DIVERSE
JAHR: 1989

USTERS II™

»*Es muss der amerikanische Arm von Activision gewesen sein, der den Deal für die Ghostbusters-Lizenz mit Columbia Pictures eingefädelt hat.*« CHARLES CECIL

Vollends überzeugt waren die Spieletester nicht, also sie 1989 die Filmumsetzung von *Ghostbusters II* für 8-Bit- und 16-Bit-Computer in die Hände bekamen. Woran das lag? An der Grafik und dem Sound zumindest nicht. Die Standbilder aus dem Film in einer groben Pixeloptik sorgten genauso für Geisterjägerstimmung wie die gelungene Interpretation der Filmmusik. Bei Letzterer hatte sogar David Whittaker seine Finger im Spiel.

Das Problem war das Spielgeschehen: Der Titel umfasste drei Levels; allesamt anspruchsvoll, aber auch etwas witzlos. Das zumindest war das Fazit der *Power Play* 1/90, die der Atari-ST-Version eine 43 als Wertung gab. Der Testartikel beschrieb *Ghostbusters II* als eine in spielerischer Hinsicht „recht windige Angelegenheit“, wobei das Spielgeschehen „mit viel Brimborium gedehnt und auf vier Disketten verteilt“ wurde. Und obwohl eben jene Atari-ST-Version in der generell begeisterungsfähigeren *ASM* 1/90 deutlich besser bewertet wurde, hieß es auch dort einschränkend, dass *Ghostbusters II* „nicht allzu viel Neues“ bot.



» Philip hat noch alte *Ghostbusters II*-Datenträger.

Aber gehen wir zurück zum Anfang: Die Erwartungen an den Film und die entsprechenden Spieleumsetzungen waren von Beginn an hoch. 1984 hatte Activision David Cranes Spiel zum ersten Film veröffentlicht – zuerst für Commodore 64, danach für zahlreiche andere Systeme. „Es muss der amerikanische Arm von Activision gewesen sein, der den Deal für die *Ghostbusters*-Lizenz mit Columbia Pictures eingefädelt hat“, rätselt Charles Cecil, der damals als Manager für die Produktentwicklung beim Publisher tätig war.

Das *Ghostbusters*-Spiel wurde zum Riesenerfolg und ging mehr als zwei Millionen Mal über die Ladentheke – damit gehörte es zu den meistverkauften Spielen seiner Zeit. Entsprechend groß waren die Fußstapfen, die die *Ghostbusters II*-Spiele füllen mussten, als sie fünf Jahre später in die Händlerregale kamen.

Der Film *Ghostbusters II* sollte im Sommer 1989 in die Kinos kommen. Activision plante, die Spiele kurz danach zu veröffentlichen, um größtmögliches Kapital aus dem Weihnachtsgeschäft zu schlagen. Den Spielern stand eine wahre Flut ▶



» [Atari ST] Immer schön die Ruhe bewahren.



» [Amiga] Reißt das Seil, stürzt ihr in den Tod.



KONVERTIERUNGS-KAPRIOLEN



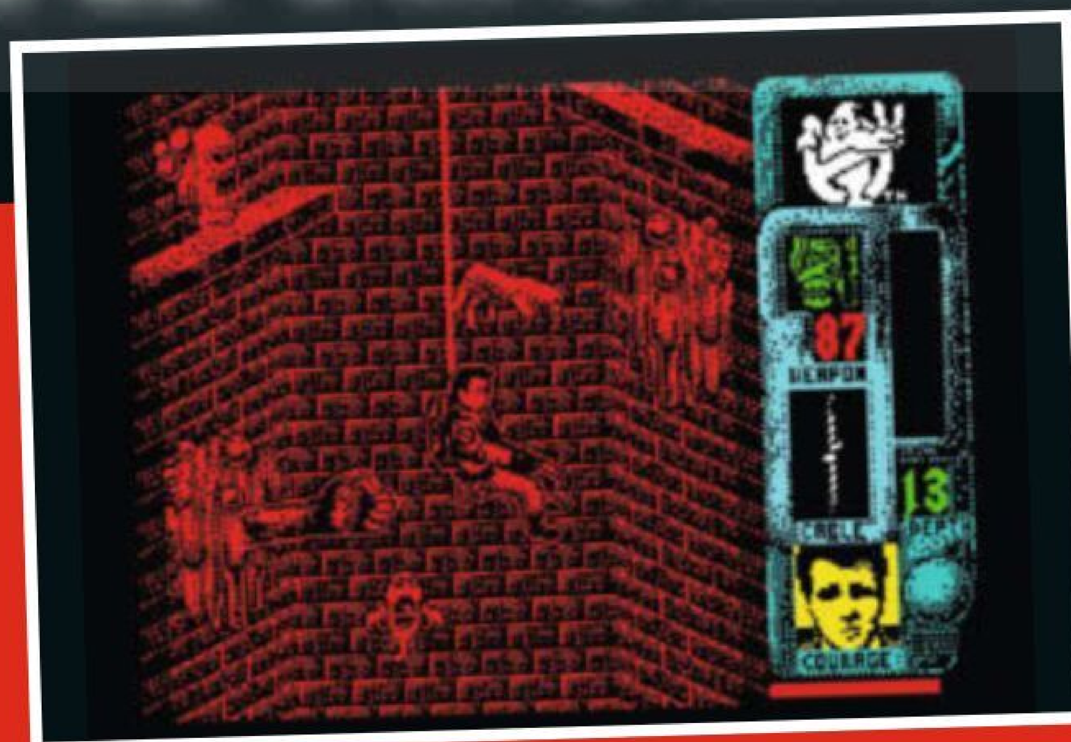
AMIGA

■ Die 16-Bit-Versionen sehen nicht nur schick aus, auch die Animationen sind nett anzusehen. Bis auf die Titelmusik lässt diese Fassung eine musikalische Untermalung des Spielgeschehens vermissen. Größtes Manko: Die frickelige Steuerung sorgt für einiges an Frust.



ATARI ST

■ Der Unterschied zur Amiga-Version ist verschwindend gering. Das Atari-ST-Spiel ist etwas leichter, ihr werdet euch dennoch die Zähne ausbeißen. Die Sound-Effekte haben auf dem Atari-Computer mehr Wumms, dafür läuft Level 2 weniger rund.



ZX SPECTRUM

■ Auch wenn die Farben wenig ansprechend wirken, wartet diese Version doch mit einigen grafischen Details auf. Die Steuerung ist schwerfällig, wodurch besonders Level 1 zur Geduldsprobe wird. Die miesen Sound-Effekte hätte man sich sparen können.



» [Amiga] Ihr müsst eine Probe zurück an die Oberfläche bringen.



» [Schneider CPC] Mit Feuerbällen heizt ihr den Geistern ein.



» Das Entwickler-Team in Shrewton Close kurz vor der Veröffentlichung.



» [Schneider CPC] Level 2 wartet mit der Freiheitsstatue auf.

▶ unterschiedlicher Versionen ins Haus. Imagineering entwickelte die seitlich scrollende NES-Fassung, Dynamix die DOS-Version. Bei HAL Laboratory entstand ein Game-Boy-Spiel, das Activision in Nordamerika und Europa vertrieb. Und dann waren da noch die zahlreichen 8-Bit- und 16-Bit-Versionen von Foursfield, auf die wir uns im weiteren Verlauf konzentrieren wollen.

Foursfield war ein kleines Entwicklerstudio aus dem englischen Warminster, das aus dem Ehepaar Anna und Stefan Ufnowska, dem Programmierer Colin Reed und dem Grafiker Steven Green bestand. Anfang 1989 gab die Viererkonstellation ihr Debüt mit dem Geschicklichkeitsspiel *Incredible Shrinking Sphere,* das von der Activision-Tochter Electric Dreams vertrieben wurde.

Der Titel erinnerte an *Marble Madness* und *Spindizzy.* Die Spieler steuerten eine Kugel durch ein Labyrinth, das sich aus quadratischen Platten zusammensetzte. Das Ziel war es, den Ausgang des Labyrinths zu erreichen. Einige Platten hatten Auswirkungen auf die Kugel und machten sie zum Beispiel größer oder kleiner. Darüber hinaus setzten sich die Spieler gegen allerlei fiese Aliens zur Wehr, die es auf die Kugel abgesehen hatten.

„Activision und Stefan Ufnowska hatten bereits bei einigen Projekten zusammengearbeitet“, erinnert sich Charles. Die Mammutaufgabe folgte auf dem Fuß: Der Publisher wollte, dass Foursfield die Entwicklung von *Ghostbusters II* für die gängigen 8-Bit- und 16-Bit-Computer übernimmt. Das Team bekam dafür gerade einmal sechs Monate Zeit.

Im Februar 1989 begannen sie mit der Arbeit. Zu der Zeit befand sich die Produktion des Films noch in vollem Gange. So konnte sich Foursfield lediglich am Drehbuch, nicht aber an Filmszenen orientieren. Den kompletten Film bekamen die Entwickler erst kurz vor der Fertigstellung des Spiels im Rahmen einer Pressevorführung in London zu Gesicht. Aufgrund des kurzen Zeitfensters bis zur Veröffentlichung war es den Machern danach nicht mehr möglich, große Änderungen am Spiel vorzunehmen. Sie

WIE SCHLAGEN SICH DIE VERSIONEN IM VERGLEICH?



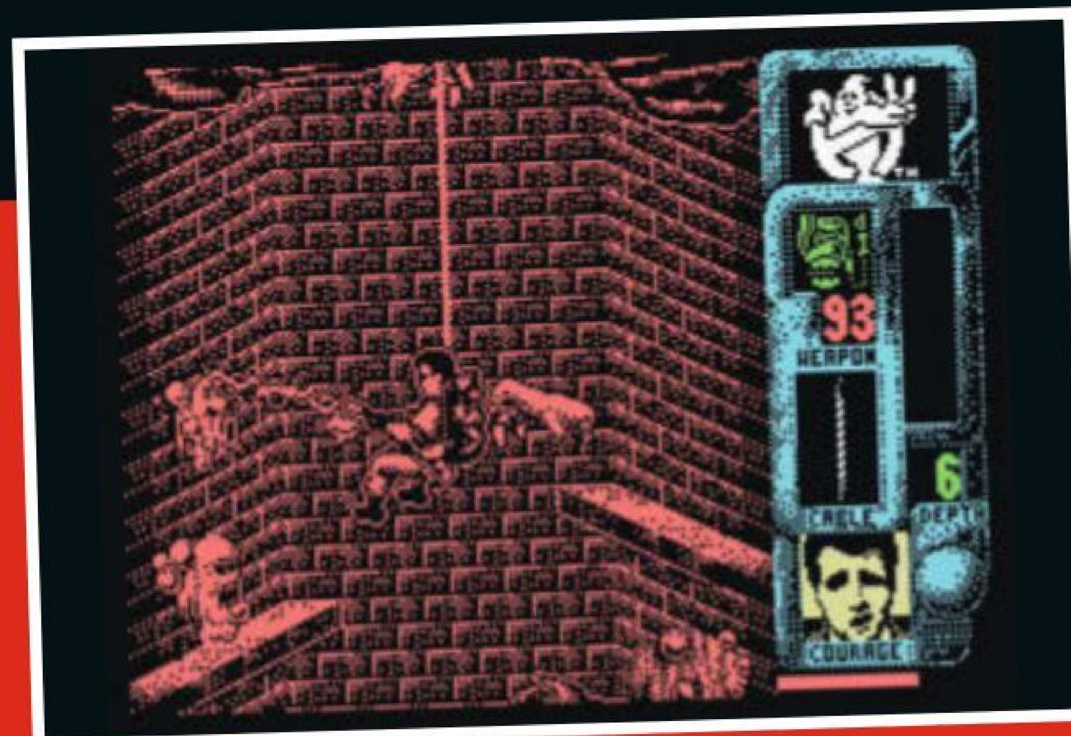
COMMODORE 64

■ David Whittaker zeichnete für die gelungene Musik in der C64-Version verantwortlich. Dem gegenüber steht eine öde und abwechslungsarme Grafik. Das Spiel spricht auf eure Eingaben nicht direkt an, was die Levels extrem schwer macht.



SCHNEIDER CPC

■ Die Grafik ist überraschend detailliert, und auch wenn der Heimcomputer generell kein Sound-Wunder ist, so fällt das im Spiel nicht allzu negativ ins Gewicht. Doch auch hier sorgt die Steuerung in Kombination mit dem hohen Schwierigkeitsgrad für Frust.



MSX

■ Das MSX-Spiel ist die Portierung einer Portierung: Die Spectrum-Version der Oliver-Zwillinge diente als Grundlage, die wiederum auf den 16-Bit-Fassungen des Spiels basiert. Während der Titel grafisch gar nicht schlecht ist, spielt er sich recht behäbig.

mussten mit dem leben, was sie auf Basis der Szenenbeschreibungen kreiert hatten.

Bevor die Entwicklung startete, wählte Foursfield die Filmabschnitte aus, die gut für ein Videospiel geeignet schienen. Hierbei stand auch die Frage im Raum, wie viele Levels der Titel überhaupt enthalten sollte. Ursprünglich waren vier Abschnitte geplant. Sogar in einigen Vorschauartikeln zu *Ghostbusters II* war davon die Rede. Am Ende entschlossen sich die Entwickler aber, die zentralen Ereignisse des Films mit nur drei Abschnitten abzudecken.

„Zwei Szenen aus dem Film wären schlicht zu wenig gewesen. Vier oder mehr Abschnitte hätten wir mit Blick auf die Zeit nicht geschafft“, sagt Philip Oliver. Er und sein Zwillingsbruder Andrew hatten bereits die 8-Bit-Versionen von *Incredible Shrinking Sphere* für Foursfield umgesetzt und waren für *Ghostbusters II* erneut an Bord geholt worden. Die Zwillinge übernahmen die ZX-Spectrum- sowie die Schneider-CPC-Version. Philip und Andrew waren gerade einmal 21 Jahre alt, sie hatten sich aber bereits einen Namen in der Spielebranche gemacht. Unter anderem war ihren Köpfen der Videospielcharakter Dizzy entsprungen.

Die Geisterjäger waren den beiden alles andere als fremd. „Wir sind große Fans des Films“, sagt Philip. „Ein paar Jahre



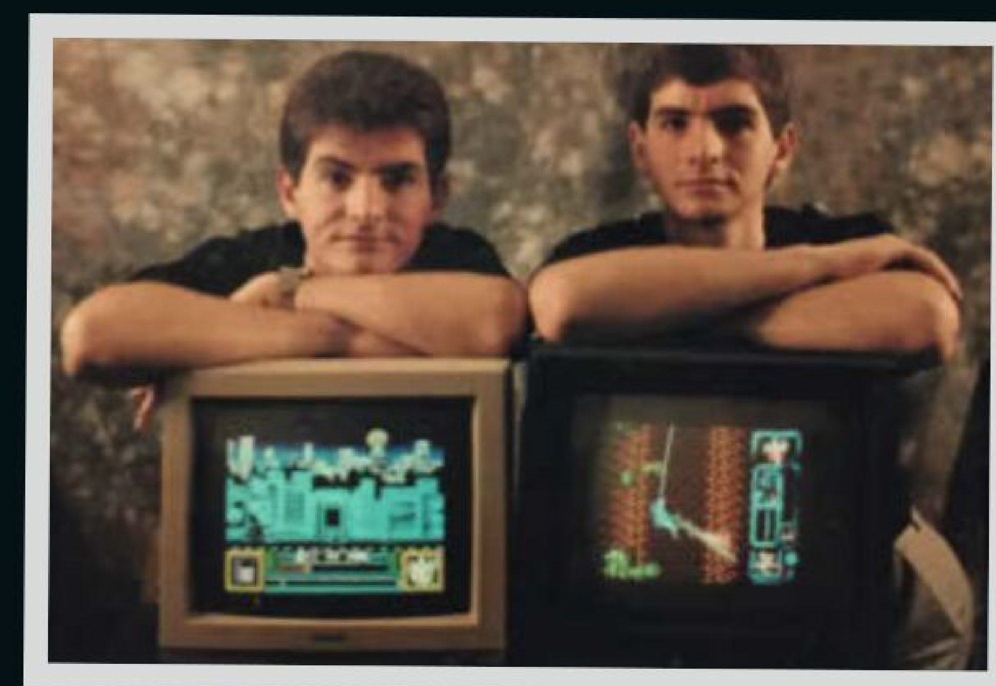
» [Amiga] Die Ghostbusters in grober Pixel-Optik.

»Ghostbusters hat uns stark geprägt. Der Film diente uns auch als Inspiration, als wir Ghost Hunters entwickelt haben.« PHILIP OLIVER

vor *Ghostbusters II* haben wir ein Spiel namens *Ghost Hunters* veröffentlicht, bei dem wir uns stark an *Ghostbusters* orientiert hatten.“ Die Zwillinge ließen sich nicht lange bitten, als Foursfield auf sie zukam. „Als Stefan Ufnowska uns fragte, ob wir die Umsetzungen machen wollten, waren wir sofort dabei.“ Philip und Andrew hatten zu der Zeit diverse Eisen gleichzeitig im Feuer: Neben *Ghostbusters II* programmierten sie auch noch *Jet Ski Simulator, Operation Gunship* und *Fantasy World Dizzy* – allesamt für Schneider CPC und ZX Spectrum. Bei *Ghostbusters II* entschieden sie sich, zuerst die CPC-Version umzusetzen und diese dann als Grundlage für die ZX-Spectrum-Fassung zu nutzen.

Philip und Andrew mussten einen straffen Zeitplan einhalten. Über Monate hinweg war an nichts anderes als Arbeit zu denken. Die beiden hatten erst kurz zuvor ein Haus in Trowbridge, unweit des Foursfield-Sitzes, gekauft. Dieses nutzen sie nun als Büro. Alle paar Wochen trafen sie sich mit dem Foursfield-Team, um einen gemeinsamen Blick auf ihren Fortschritt zu werfen.

Die Ufnowskas beschlossen, dass der erste Level auf einer kurzen Filmszene basieren sollte, in der Dr. Raymond Stantz einen Kanalschacht hinabsteigt, um einem paranormalen Ereignis auf den Grund zu gehen. Unten angekommen, entdeckt Stantz einen Schleimfluss und nimmt eine Probe mit.



» Philip und Andrew zeigen das Spiel.



» Auf Amiga sind die Zwischensequenzen recht ansehnlich.

Für die Entwickler eignete sich die Szene perfekt, um sie interaktiv zu gestalten. Dabei wichen sie allerdings von der Filmvorlage ab. Die Spieler steuerten Stantz auf dem Weg nach unten und setzten sich dabei gegen allerlei Geister zur Wehr. Im Film ist die Szene nur sehr kurz gehalten, geisterhafte Begegnungen bleiben aus.

Um die Sache noch anspruchsvoller zu machen, hatten es die Geister im Spiel nicht nur auf Stantz selbst abgesehen; sie griffen auch das Seil an, an dem er hing. Hinzu kamen zahlreiche Hindernisse, denen die Spieler ausweichen mussten. Philip erklärt: „Für uns lagen die Ergänzungen auf der Hand. Wir wollten die Spieler fordern und waren uns schnell einig, dass wir ▶

ACHTUNG, SPOILER!

WORUM DREHEN SICH DIE DREI LEVELS VON *GHOSTBUSTERS II*?



LEVEL 1

■ Fünf Jahre nach den Ereignissen des ersten Films schubst ein Geist den Kinderwagen samt Danas Baby auf eine befahrene Straße – das Kind überlebt. Spengler und Stantz gehen der Sache nach: Sie ziehen eine Baustelle als Tarnung hoch und Stantz klettert einen Luftschacht hinab.



LEVEL 2

■ Die Geisterjäger entdecken einen Schleimfluss, der sich einen Weg zum Manhattan Museum of Art bahnt. Dort kontrolliert Vigo – ein Tyrann aus dem 16. Jahrhundert – den Museumsdirektor, der Danas Kind stehlen soll. Mit einem positiv aufgeladenen Schleim erwecken die Geisterjäger daraufhin die Freiheitsstatue zum Leben, die auf das Museum zumarschiert.



LEVEL 3

■ Nun wird klar, warum Vigo Danas Baby entführt hat: Er braucht dessen Körper, um im 20. Jahrhundert wieder aufzuerstehen. Es liegt an den Geisterjägern, Vigo zu besiegen und das Kind in Sicherheit zu bringen.



» [Schneider CPC] Die Ghostbusters begeben sich ins letzte Gefecht.



» [NES] Für NES, Game Boy und PC sind eigenständige *Ghostbusters II*-Spiele erschienen.

▶ ihnen zahlreiche Hindernisse in den Weg stellen mussten."

Nachdem Stantz die Probe genommen hat, bleibt keine Zeit zum Durchatmen. Die Spieler müssen ihn unversehrt zurück an die Oberfläche begleiten. Bei der ganzen Aktion durfte Stantz drei Mal sterben, ansonsten musste man den Level von ganz vorne beginnen.

Ghostbusters II war insgesamt ein ziemlich anspruchsvolles, zum Teil auch frustrierendes Spiel. Wir sprechen Philip auf den hohen Schwierigkeitsgrad an und fragen ihn, ob dieser bewusst so gewählt wurde. „In den 80er Jahren wurde ein einfaches Spiel meist mit einem schlechten Spiel gleichgesetzt", verteidigt er sich. „War ein Titel zu leicht, war das auch meist ein Kritikpunkt, den die Spielepresse aufgegriffen hat."

Rechts unten auf dem Bildschirm brachten die Entwickler ein nettes Detail unter: Dort war ein Porträt von Stantz zu sehen, dem immer mehr die Angst ins Gesicht geschrieben stand, je brenzliger die Situation wurde. „Dan Aykroyd, Bill Murray, Harold Ramis und Ernie Hudson hatten zu der Zeit einen hohen Wiedererkennungswert – ihre Gesichter durften in den Spielen nicht fehlen", erzählt Philip. „Es gab auch ein Team-Bild, wo alle zusammen im Großformat zu sehen waren."

Für die Oliver-Zwillinge war es ein Leichtes, die unterschiedlichen Gesichtsausdrücke des Geisterjägers in die 8-Bit-Versionen zu integrieren. „Wir haben die Grafikdateien aus der ST- und der Amiga-Version als Basis genutzt und diese in die 8-Bit-Versionen übertragen", erklärt Philip. „Die Gesichtsausdrücke von Stantz waren ein Satz unterschiedlicher Sprites. Es hat etwa eine Stunde gedauert, bis wir diesen auf unsere Hardware angepasst hatten."

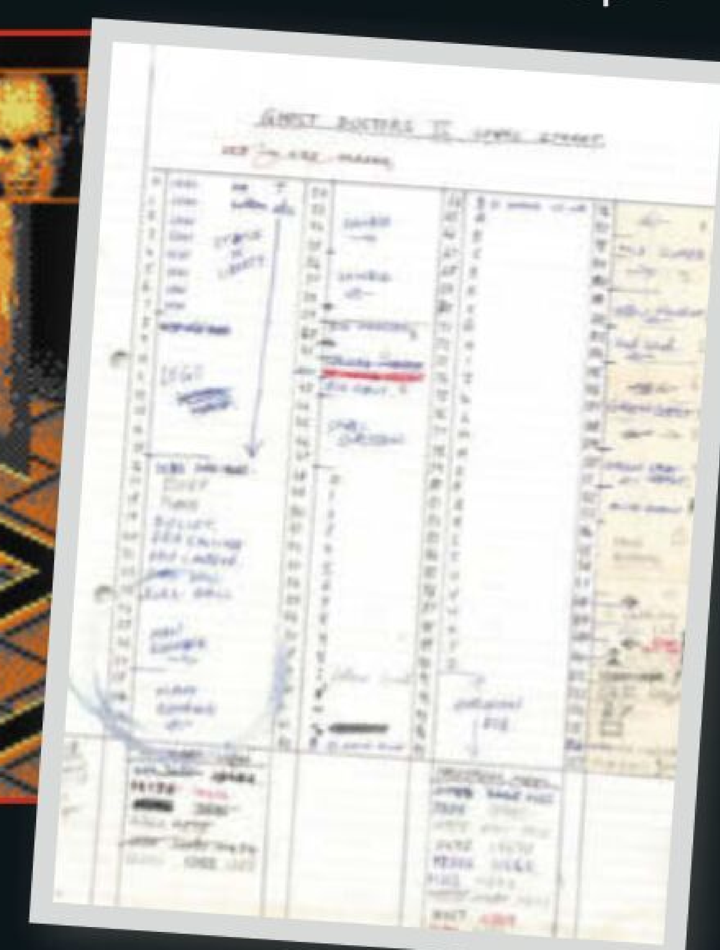
An anderer Stelle hatten die Zwillinge stärker mit der begrenzten Leistung der 8-Bit-Geräte zu kämpfen. Philip erinnert sich, dass der erste Level auf Atari ST und Amiga deutlich flüssiger scrollte. Die 8-Bit-Versionen waren träger und damit noch ein bisschen anspruchsvoller zu spielen.

Für Level 2 sprangen die Entwickler im Filmgeschehen voran und griffen eine berühmte Szene auf. Der Spielabschnitt setzt ein, nachdem die Geisterjäger die Freiheitsstatue zum Leben erweckt haben. Die Statue marschiert nun schnurstracks auf das Manhattan Museum of Art zu, wobei sie von allerlei Geistern belästigt wird. Um die Statue zu beschützen, setzen die Spieler Feuerbälle ein. Erledigte Geister lassen ein wenig Schleim zurück, den die Bewohner von New York einsammeln und der Freiheitstatue geben. So füllt sie einen kleinen Teil der verlorenen Lebensenergie wieder auf. „Uns war klar, dass kein *Ghostbusters II*-Spiel ohne diese Szene auskommen kann", sagt Philip. „Ansonsten haben wir uns an horizontal scrollenden Ballerspielen orientiert – ganz besonders an *R-Type*."

Im dritten Level verschlägt es den Spieler dann ins Innere des Museums, wo auch der letzte Kampf des Films stattfindet. Philip erklärt: „Vigo der Karpat ist der zent-



» [Schneider CPC] Die Steuerung sorgt für Frust im finalen Kampf.



» [Amiga] Dieses Intro fehlt in den 8-Bit-Versionen.





»Die Vorführung fand hinter verschlossenen Türen statt. Wir haben Ghostbusters II zusammen mit Filmkritikern geschaut.«

PHILIP OLIVER

rale Bösewicht in *Ghostbusters II*. Er ist ein mächtiger Tyrann aus dem 16. Jahrhundert, der den Körper eines Kindes braucht, um in der Gegenwart wieder aufzuerstehen. Vigo übernimmt die Kontrolle über den Museumsdirektor Dr. Janosz Poha und beauftragt ihn damit, ein Kind zu entführen."

Als Höhepunkt des Films muss natürlich diese Szene auch im Spiel vertreten sein. Foursfield entschied sich dazu, das Museum in mehrere Räume zu unterteilen. Die Spieler sehen von schräg oben auf das Geschehen herab und nehmen es gleichzeitig mit Janosz und Vigo auf, während sie das Kind um jeden Preis beschützen. Hierbei dürfen sie zwischen allen vier Geisterjägern hin- und herwechseln.

Zwischen den Levels brachten die Entwickler kurze Beschreibungstexte sowie Standbilder aus dem Film unter. Columbia Pictures hatte diese Activision zur Verfügung gestellt. Foursfields Grafik-Designer Steven Green baute sie in einer groben Pixeloptik für die 16-Bit-Spiele nach und reichte die Grafiken danach an die Oliver-Zwillinge für die 8-Bit-Umsetzung weiter.

Trotz dieser Elemente griffen die einzelnen Spielabschnitte nicht wirklich ineinander. Dafür unterschieden sich die Levels in spielerischer Hinsicht einfach zu stark. „Der Schleim hat sich als zentrales Element durch *Ghostbusters II* gezogen – sowohl durch den Film als auch die Spiele", sagt Philip. Das war aber auch so ziemlich das Einzige, was alle drei Levels gemein hatten. Am Ende blieb der Eindruck, als hätte Foursfield drei separate Spiele entwickelt und sie erst zum Schluss zusammengesetzt.

Ghostbusters II kam einen Monat später als geplant auf den Markt. Philip erklärt, dass ihm einige Inhalte der 16-Bit-Version erst mit Verspätung zur Verfügung gestellt wurden, sodass die 8-Bit-Umsetzungen in Verzug gerieten. Von der Popularität des Films angetrieben, legten die unterschiedlichen Versionen einen durchaus guten Verkaufsstart hin. Letztlich verpuffte die Euphorie aber schnell. Selbst das Magazin *Amiga Joker* 1/90, das dem Spiel eine gute Wertung von 75 Prozent gab, zog das wenig euphorische Fazit: „Insgesamt ein recht ordentliches Game, wenn es auch die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen kann."

Philip hält mit seinem Fazit dagegen und verweist auf einen Umstand, der wohl jedem Entwickler von Lizenzspielen geläufig ist: „Es ist immer schwer, ein tiefgründiges Spiel auf Basis einer Filmlizenz zu entwickeln. Wir durften nicht zu weit von der Vorlage abweichen, was unseren Handlungsspielraum eingeschränkt hat. Letztlich hatten wir das Ziel, die wichtigsten Szenen des Films interaktiv gestalten – ich finde, das ist uns ganz gut gelungen."

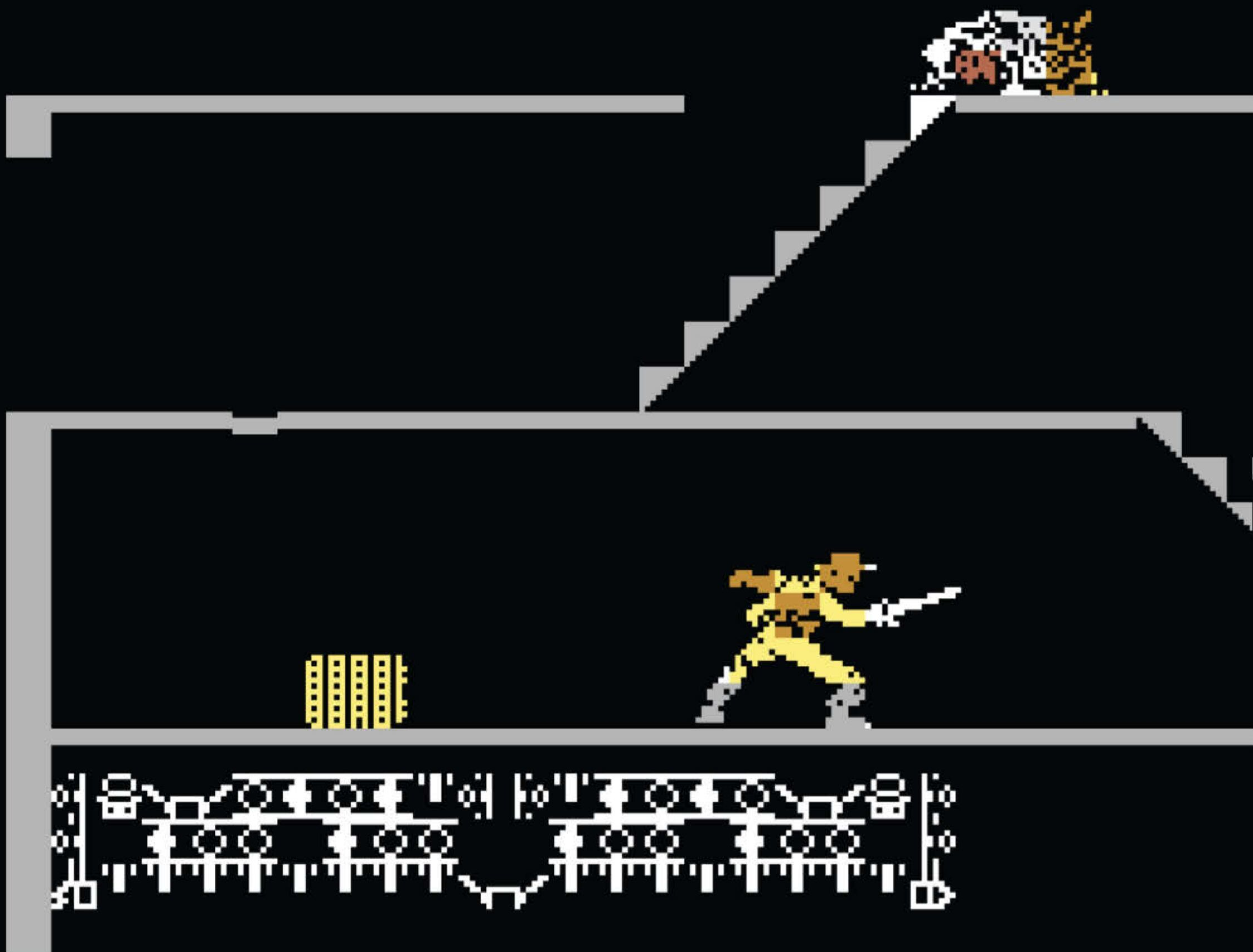
Was ist von Foursfields *Ghostbusters II*-Spielen geblieben? Nicht viel, um ehrlich zu sein. Rückblickend betrachtet ist es einer dieser typischen Lizenztitel, bei denen der Name so viel größer als die spielerische Qualität ist. Die Fans der *Ghostbusters*-Filme dürften sich von dem Spiel mehr erhofft haben – genauso wie der Publisher Activision. *



STUDIO-EINGRIFF

■ Columbia Pictures hat sich weitgehend aus den Spielen herausgehalten und gab den Entwicklern die Freiheit, ihre Interpretation des Films umzusetzen. Auch Activision ließ die Entwickler machen – für den Publisher war nur wichtig, dass alles nach Plan läuft und die Zeitvorgaben eingehalten werden.

Eine vermeintliche Kleinigkeit sorgte dann aber doch für Diskussionen: Columbia Pictures wollte sich nicht auf ein Logo festlegen. Philip Oliver erinnert sich: „Die Anweisungen haben sich andauernd geändert. Mal sollten wir den Geist mit, mal den Geist ohne Fuß verwenden."



Indiana Jones? Lara Croft? Nathan Drake? Alles Warmduscher! Jedenfalls im Vergleich zum Helden aus *Aztec*. Denn wo die drei Erstgenannten selbst einen Absturz aus mehr oder minder lichten Höhen problemlos weglächeln, beißt unser Held im südamerikanischen Grabmal des Quetzalcoatl schon fast ins Gras, wenn er eine Treppe hinabstolpert.

Noch dazu steuerte ich als Nachwuchs-Grabräuber im Jahr 1982 den namenlosen Schlapphutträger nicht mit dem Joystick, sondern mit über zwei Dutzend Tastaturkürzeln. Das minderte den Spielspaß bei der Suche nach einem goldenen Idol aber ebenso wenig wie Monster, Ureinwohner und erbarmungslose Fallen.

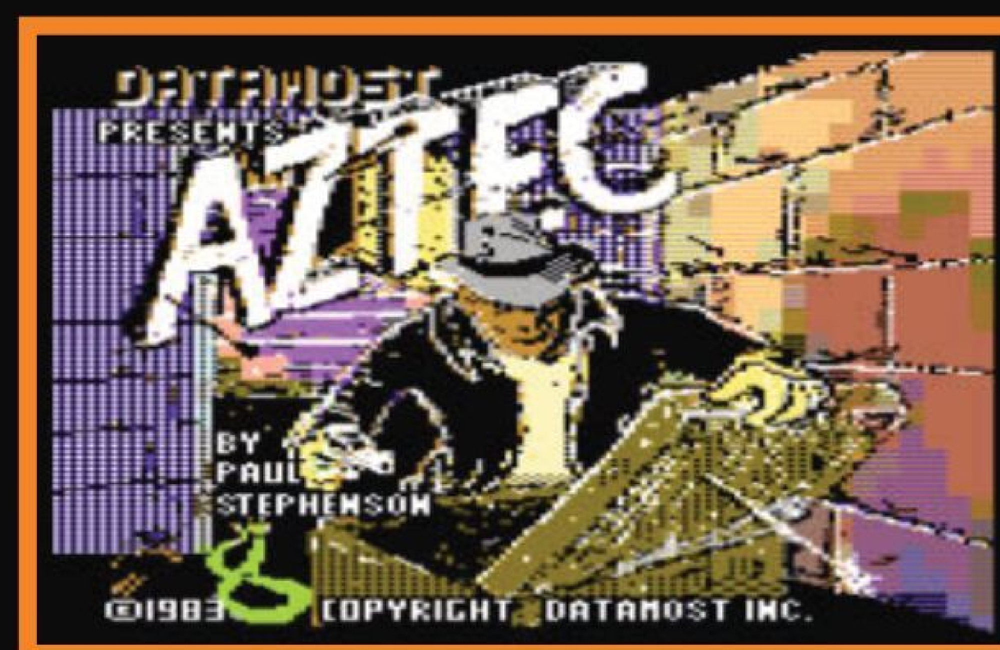
Vor mittlerweile 40 Jahren machte sich Indiana Jones auf die rasante Suche nach der Bundeslade. Ein Jahr später feierten zwei digitale Abenteurer Premiere. Doch wo 1982 ein arg stilisierter Pitfall Harry in *Pitfall!* gerade mal rennen, springen und Leitern erklettern konnte, sah der Held in *Aztec* nicht nur deutlich besser aus – er forderte auch höchste Konzentration.

Warum? Weil Heimcomputer keinen Joystick mit genau einem orangefarbenen Knopf besaßen, sondern gleich eine ganze Tastatur. Und die war in *Aztec* mit 25 möglichen Aktionen umfassend belegt: Gehen, Rennen, Springen, Anhalten, Öffnen, Ansehen, Nehmen, Treppensteigen, Klettern, Kriechen, Ducken und Aufstehen sind nur zwölf davon.

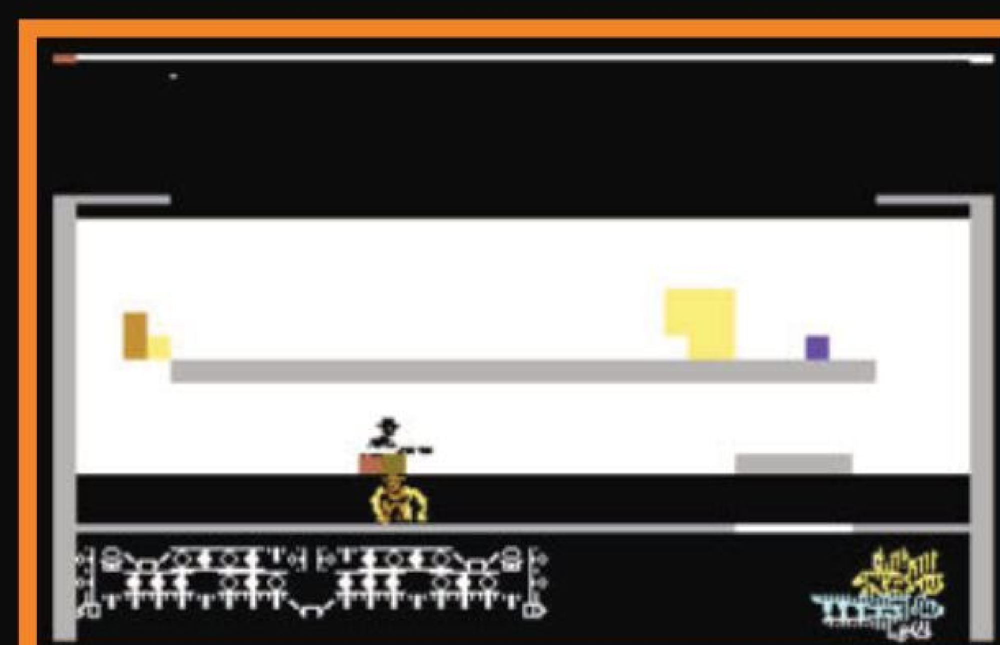
Dazu kam der Kampf mit Pistole und Machete, das Platzieren und Anzünden von Dynamit – oder das Herabwerfen einer Dynamitstange nach unten, um dort unter den Gegnern aufzuräumen. Davon gab es nicht wenige: Spinnen, Schlangen, Skorpione, Krokodile, Jaguare, Dinosaurier und eine Art Tentakelmonster machten dem Abenteurer auf der Suche nach dem goldenen Idol das Leben schwer.

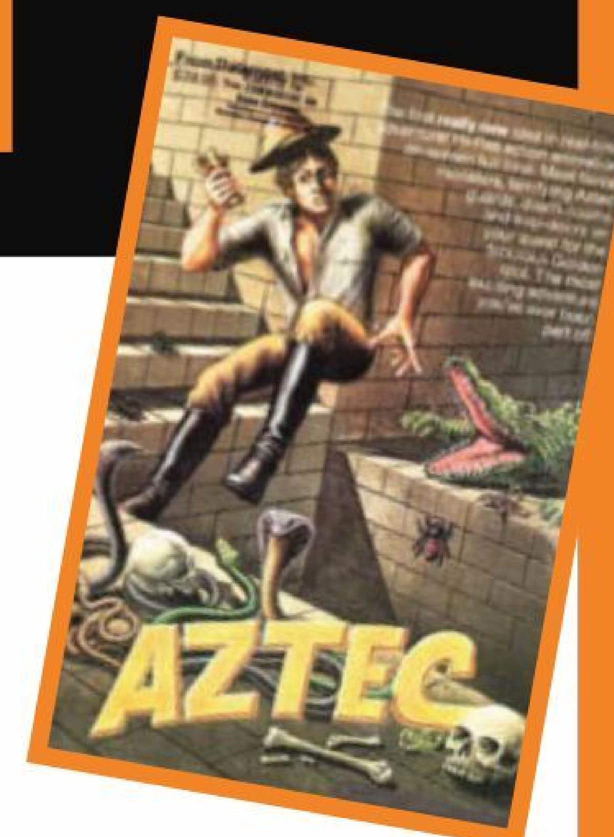
Für noch mehr Stimmung, aber auch Hektik sorgten Fallen, bei denen sich entweder die Wände zusammenschoben, der Raum sich mit Wasser füllte oder gar die Decke sich











Aztec

INDIANA CROFT



» PUBLISHER: DATAMOST
» ERSCHIENEN: 1982
» HARDWARE: APPLE II, ATARI 400/800, COMMODORE C64, FM-7, PC-88, SHARP X1

Von Roland Austinat

von oben herabsenkte. Wohl dem, der dann schnell genug in den Kriechmodus wechselte und entkam. Machete, Pistole und Munition gab es zu Beginn noch gar nicht. Sie warteten in zahlreichen Kisten auf ihre Entdeckung.

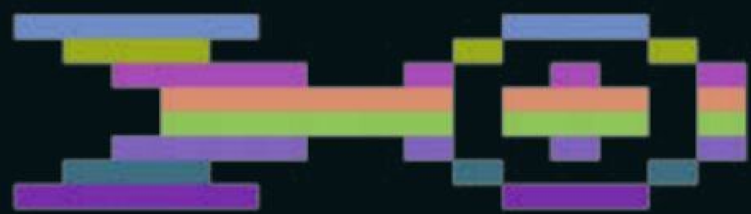
In denen lagen auch, leicht morbide, immer wieder Überreste eines gewissen Professors von Forster. Der hatte wohl kein so geschicktes Händchen im Umgang mit den Ureinwohnern.

Selbst wer alle Gefahren mit links überstand, sollte nicht trödeln: Der Marktwert des goldenen Idols sank mit jeder Minute und verringerte damit auch den Punkte-Endstand, sofern einem denn die Flucht aus dem Grabmal gelingen sollte.

Woran selbst Größen wie die *Diablo*-Macher David Brevik und Erich Schaefer mit *Hellgate: London* scheiterten, das programmierte Paul Stephenson für den südkalifornischen Publisher Datamost quasi nebenbei: Setzte selbst *Pitfall 2* zwei Jahre später noch auf eine vordesignte Spielwelt, baute *Aztec* bei jedem Spielstart prozedural ein neues Grabmal zusammen.

Das machte die Sache natürlich nicht unbedingt leichter: Schließlich wusste man nie, ob einen beim Wechsel ins nächste Bild nicht ein Ureinwohner mit dem Blasrohr erwartet. Und wenn das Spiel mal wieder Räume ohne Ausgang oder Treppen, die im Nirgendwo enden, generiert? Dann helfe ich mir mit Dynamit, das auch die Levelbegrenzungen zerlegt!

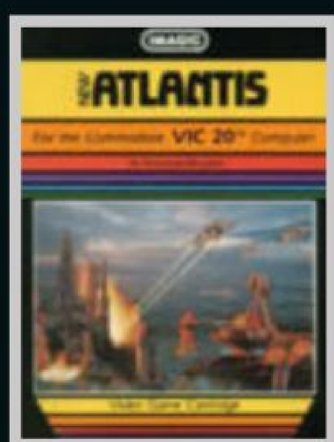
Ich spielte *Aztec* Anfang der 80er zum ersten Mal auf dem Apple II eines Freundes, privat war ich noch mit dem Atari VCS 2600 unterwegs. Als ich mir später einen Commodore 64 kaufte, gab es zu meiner großen Freude *Aztec* auch dafür. Weniger erfreulich: Publisher Datamost ging 1984 nach nur vier Jahren und stattlichen 45 Spielen die Puste aus. Zwei der Titel stammten von Paul Stephenson, der neben *Aztec* auch das großartige *Swashbuckler* (siehe *Retro Gamer* 2/21) entwickelte. Danach verliert sich Stephensons Spur – vielleicht hat es ihn ja auf der Suche nach dem goldenen Idol nach Südamerika verschlagen? ★



MAKING OF

ATLANTIS

DIE VERSUNKENE STADT INSPIRIERTE PROGRAMMIERER DENNIS KOBLE ZU EINEM DER GRÖSSTEN HITS VON IMAGIC.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** IMAGIC
» **ENTWICKLER:** IMAGIC
» **ERSCHIENEN:** 1982
» **PLATTFORM:** ATARI 2600, INTELLIVISION
» **GENRE:** SHOOT-EM-UP

In der Frühzeit der Konsolenspiele galt Simplizität als Erfolgsgarant – das galt auch für die Titel. „Mit nur einem Wort weckt der Name all die Assoziationen an die *Atlantis*-Legende“, ist sich Dennis Koble auch heute noch sicher. Er war der Designer und Coder des zweitgrößten Verkaufsschlagers von Imagic. Nur *Demon Attack* überbot die zwei Millionen verkauften Einheiten von *Atlantis*.

Koble tat sich 1981 mit Ex-Angestellten von Atari und Mattel zusammen, um Imagic zu gründen. Die Dokumentation *Enterprise – All in the Game* auf YouTube liefert Einblicke in die Entstehung der Firma. „Unser Team hielt eng zusammen. Es war eine Freude, an *Atlantis* zu arbeiten. Ich stand auf New-Wave-Musik und hörte meine damalige Lieblingsband Oingo Boingo beim Programmieren. Ich habe viele positive Erinnerungen an diese Zeit“, schwärmt Dennis.

Koble war blutjung, als er 1976 bei Ataris Arcade-Abteilung anfing. Er stieg zum Manager auf, unterstützte Coder und begleitete die Entwicklung von Spielen. Aber VCS-Spiele zu programmieren war Neuland für ihn. Sein erstes Imagic-Spiel, die Billard-Simulation *Trick Shot*, setzte ihm zu. „Ich bekam Panikattacken. Es war so schwer, die Physik annähernd realistisch umzusetzen“, beschreibt Koble die Probleme. „Bei *Atlantis* war ich schon ein alter Hase, da gab es keine großen Herausforderungen.“

In *Atlantis* müsst ihr die Stadt am Meeresgrund vor angreifenden Gorgonen-Schiffen beschützen, indem ihr Raketen aus drei statischen Basen abfeuert. Zerstören die Angreifer alle sechs Stadtteile, ist das Spiel vorbei. Sammelt ihr 10.000 Punkte, wird ein Teil der Stadt repariert. Das erinnert stark an einen gewissen Arcade-Klassiker von Atari, was Koble auch einräumt: „Ich war ein Riesenfan von *Missile Command*. Es hat mich sicher unterbewusst inspiriert. Auch wenn *Atlantis* ein unkompliziertes Spiel ist, nutzte es damals modernste Technik. Und zum Glück hatten wir Bob Smith, der Technologien wie den Sechs-Sprite-Kernel auf den Weg gebracht hat.“



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SPRINT 2
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1976

PGA GOLF SIMULATOR
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1990

SONIC SPINBALL (IM BILD)
SYSTEM: MEGA DRIVE
JAHR: 1993



» Koble stellt eine frühe Fassung von *Atlantis* vor.



» [Atari 2600] Gorgonen mit den Basen am Bildrand abzuschießen bringt euch die doppelte Punktzahl ein.



» Vorsichtig schiebt Koble eine Floppy Disk in das sündhaft teure Entwicklungssystem.



» [Atari 2600] Zerstört ihr den blitzschnellen „Bandit Bomber“, explodieren alle Feinde auf dem Bildschirm.

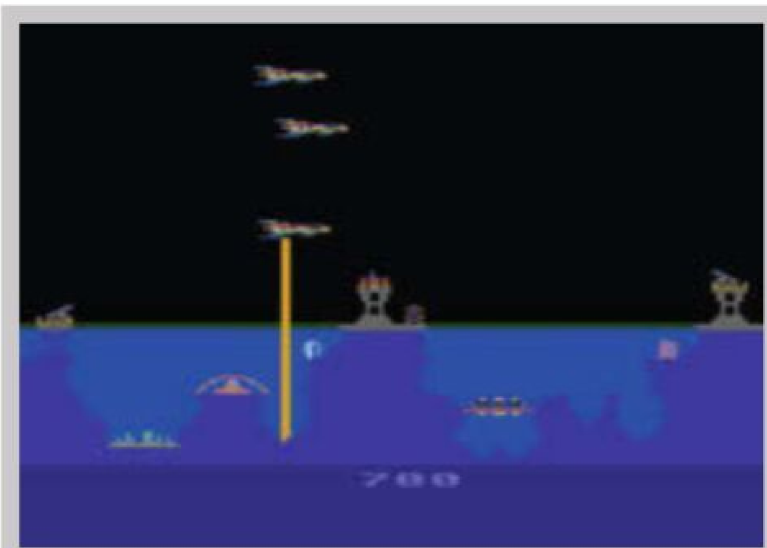
SEITENSPRÜNGE

GERATEN DIESE PORTIERUNGEN INS SCHWIMMEN?



INTELLIVISION

■ Diese Version zeigt deutliche Unterschiede zum 2600er-Original. Es gibt ein Fadenkreuz und sogar ein bewaffnetes Schiff, um den Kampf zu den Gegnern zu tragen. Die neuen Nachtlevels werden hübsch von Scheinwerfern beleuchtet.



ATARI 8-BIT

■ Spielerisch identisch zum Original, doch durch die Extrakraft des Heimcomputers sind die Feinde und die Unterwasserlandschaft detaillierter und bunter – und erst das satte Blau des Ozeans!



VC-20

■ Hier fehlt die mittlere Basis. Ihr könnt nur mit den beiden Basen am Rand feuern, was das Treffen der Feinde erschwert. Die Gorgonen müssen zum Ausgleich näher an die Wasseroberfläche fliegen, um einen Treffer zu landen.



VIDEOPAC G7000

■ Dieser abgespeckte Port bietet lediglich zwei Basen und fünf Stadtteile. Die Geschwindigkeit zieht auf dem Philips-Heimcomputer (der im englischsprachigen Raum Magnavox Odyssey 2 hieß) besonders schnell an.

Smiths maschinennahe Programmroutine erlaubte mehr bewegliche Objekte auf dem Bildschirm, als auf dem System eigentlich möglich waren. Und die erwähnte „modernste Technik" waren 250.000 US-Dollar teure vernetzte Entwicklungssysteme, die komplexere Programmiersprachen als Assembly unterstützten.

Mit Hilfe dieses Systems schuf Koble einen visuell beeindruckenden, schnellen Shooter mit einem Koop-Modus, in dem zwei Spieler jeweils eine Basis kontrollieren. In der Endsequenz entkommt ein Überlebender aus der zerstörten Stadt in ein Raumschiff. Das sollte *Atlantis* mit *Cosmic Ark* verbinden, Rob Fulops Nachfolger zu *Demon Attack*.

Für Koble fußt der Erfolg von *Atlantis* auf der Game-Design-Philosophie aus seiner Atari-Zeit: Leicht zu lernen, schwer zu meistern. Imagic rief nach Release einen Wettbewerb aus, der zusätzliche Anreize zum Meistern von *Atlantis* bot. Die vier Teilnehmer mit den höchsten Highscores gewannen einen Trip auf die Bermudas (bei dem auch Koble viel Spaß hatte). Dem Erstplatzierten winkten zudem stolze 10.000 US-Dollar. Wie Koble verrät, hatte der Kontakt mit den Fans handfeste Folgen: „Die Spieler hatten es drauf. Bei ihnen lief das Spiel quasi unbegrenzt weiter. Also programmierte ich eine extra schwere Variante, *Atlantis 2*. Wir produzierten davon nur rund 100 Module – die dürften heute Sammlerstücke sein."

Die Module von *Atlantis 2* sind tatsächlich vierstellige Summen wert. Das erinnert Koble daran, wie er beinahe selbst das große Geld gemacht hätte: „Wir wollten Imagic an die Börse bringen. Doch Atari hat unseren Börsengang aus reiner Bosheit sabotiert. Meine Anteile wären 16 Millionen US-Dollar wert gewesen, doch von dem Geld habe ich natürlich nie etwas gesehen. Ich kann aber nicht klagen, ich habe mit den Videospielen sehr gut verdient."

Das sagenumwobene Atlantis versank bekanntlich tragisch im Meer. Auch Imagic ging infolge einer „Katastrophe" unter: Der berüchtigte Videogame-Crash des Jahres 1983 riss die Firma mit sich. Koble arbeitete später noch an erfolgreichen Titeln wie der Golfsimulation *PGA Tour*.

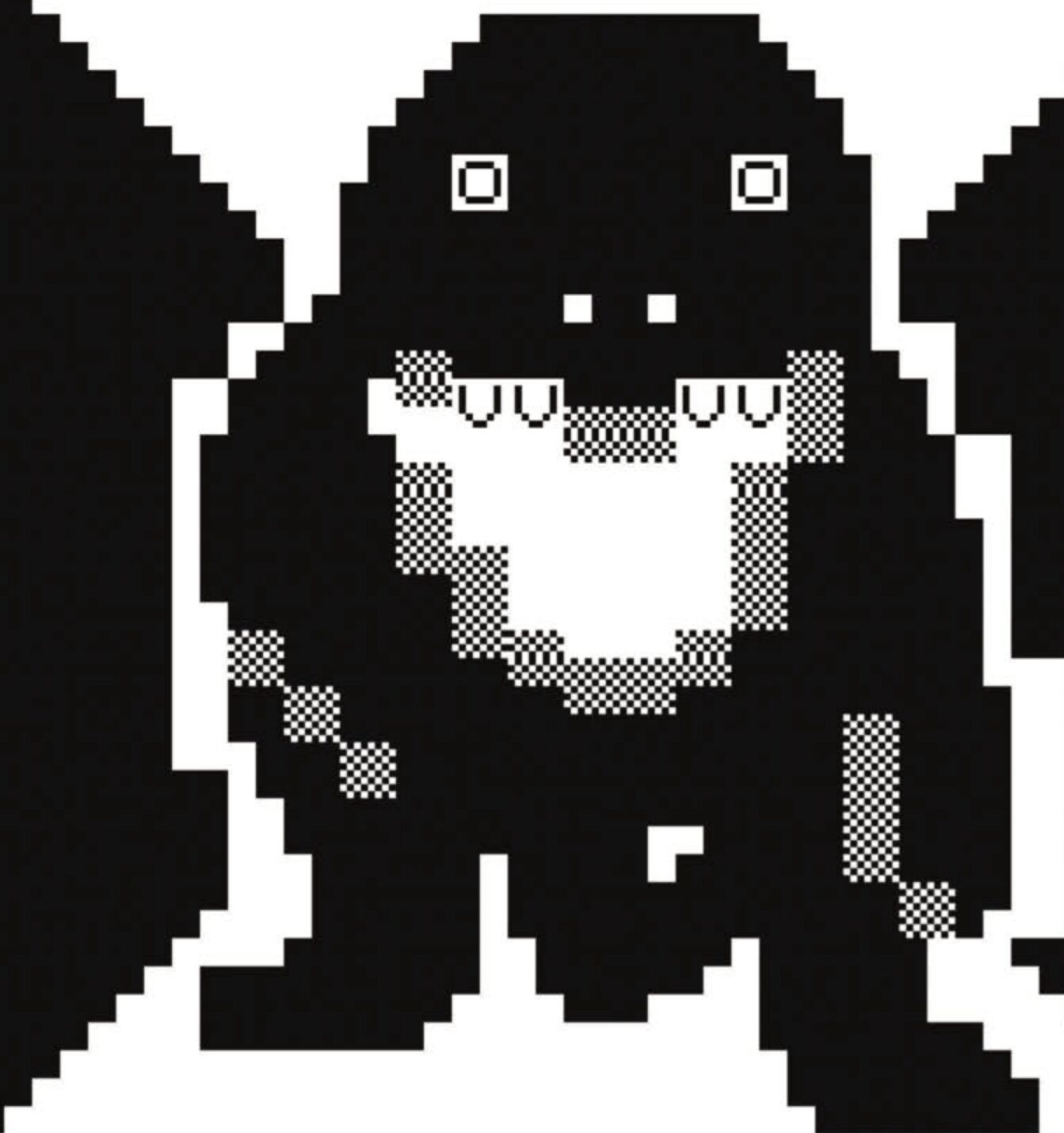
Was denkt er heute über seinen ersten großen Hit? „Es ist, als hätte jemand anderes meine alten Spiele gemacht", erklärt Dennis. „Obwohl ich weiß, dass *Atlantis* mein Spiel ist, fühlt es sich nicht danach an. Vielleicht sehen Autoren und Musiker ihre Frühwerke auch so. Sie entwickeln eine Art Eigenleben. Mein Hit und ich, wir sind getrennte Wege gegangen." *

» Es gibt nur 100 Exemplare der extra schweren Variante. « DENNIS KOBLE





» [Atari 2600] 1982 ging es der Branche noch so gut, dass Imagic einen TV-Werbespot für *Atlantis* produzierte.



3D Monster Maze

ÄNGSTIGT AUCH NACH VIER JAHRZEHNTEN NOCH



» **PUBLISHER:** MALCOM EVANS
» **ERSCHIENEN:** 1982
» **HARDWARE:** ZX81

Von Darran Jones

Ich werde nie meine erste Begegnung mit dem epischen *3D Monster Maze* von Malcolm Evans vergessen: Ich war bei meinem Kumpel Paul zu Besuch, und er gab damit an, was für ein fantastisches neues Spiel er aufgetan habe. Da er nicht zum ersten Mal mit seinen ZX81-Spielen prahlte, nahm ich ihn nicht sonderlich ernst. Wie realistisch angeblich das ZX81-Schach war, interessierte mich nicht, und *Flight Simulator* fand ich schlicht zu kompliziert. Also dachte ich mir meinen Teil, als er mir weismachen wollte, dass *3D Monster Maze* das Furchterregendste wäre, was ich je gespielt hätte. Ich wartete den Ladevorgang ab, während ich leise lächelte.

Ich fand mich in einem überzeugend dargestellten dreidimensionalen Irrgarten wieder, den ich sofort zu erkunden begann. Schon nach wenigen Schritten wurde mir bewusst, dass ein riesiger Dinosaurier mit mir im Irrgarten gefangen war. Und zwar ganz ohne Geräuscheffekte, allein durch kurze Texte wie „Rex liegt auf der Lauer", „Rex hat dich gesehen" oder „Renn! Er ist hinter dir!" – diese Einblendungen waren genauso furchteinflößend wie moderne 3D-Audio-Effekte in einem *Jurassic Park*.

Ich bekenne: Als mich der Dino das erste Mal erwischte, quiekte ich vor Angst. Herrje, ich war ja auch erst neun! Heute bin ich längst ein erwachsener Mann, ich habe Titel wie *Alien Isolation, Amnesia: The Dark Descent* oder *Outlast* überlebt und zig andere Horrorspiele. Da werde ich mir ja kaum beim Wiederspielen eines schwarz-weißen 8-Bit-Klassikers mit Krümelgrafik in die Hosen machen!

Nach drei Minuten im Spiel fragt mein Kollege Drew: „Machst du dir gerade in die Hosen?" Gerade bin ich in meinem Stuhl nach hinten gezuckt und habe ein Geräusch von mir gegeben, dass verdächtig so klang wie mein Alter Ego vor fast vier Jahrzehnten. „Ist alles gut?", schiebt er süffisant hinterher.

Auch wenn er mich nur auf die Schippe nehmen will: Er hat Recht! Für einen Moment habe ich vergessen, dass ich im Retro-Gamer-Büro sitze. Für einen Moment war ich wieder ein verängstigter Neunjähriger, der am liebsten zu seiner Mama gerannt wäre. Und das aufgrund des Genies eines Entwicklers, der aus ein paar ASCII-Zeichen und Textbotschaften einen mordlüsternen T-Rex erschuf.



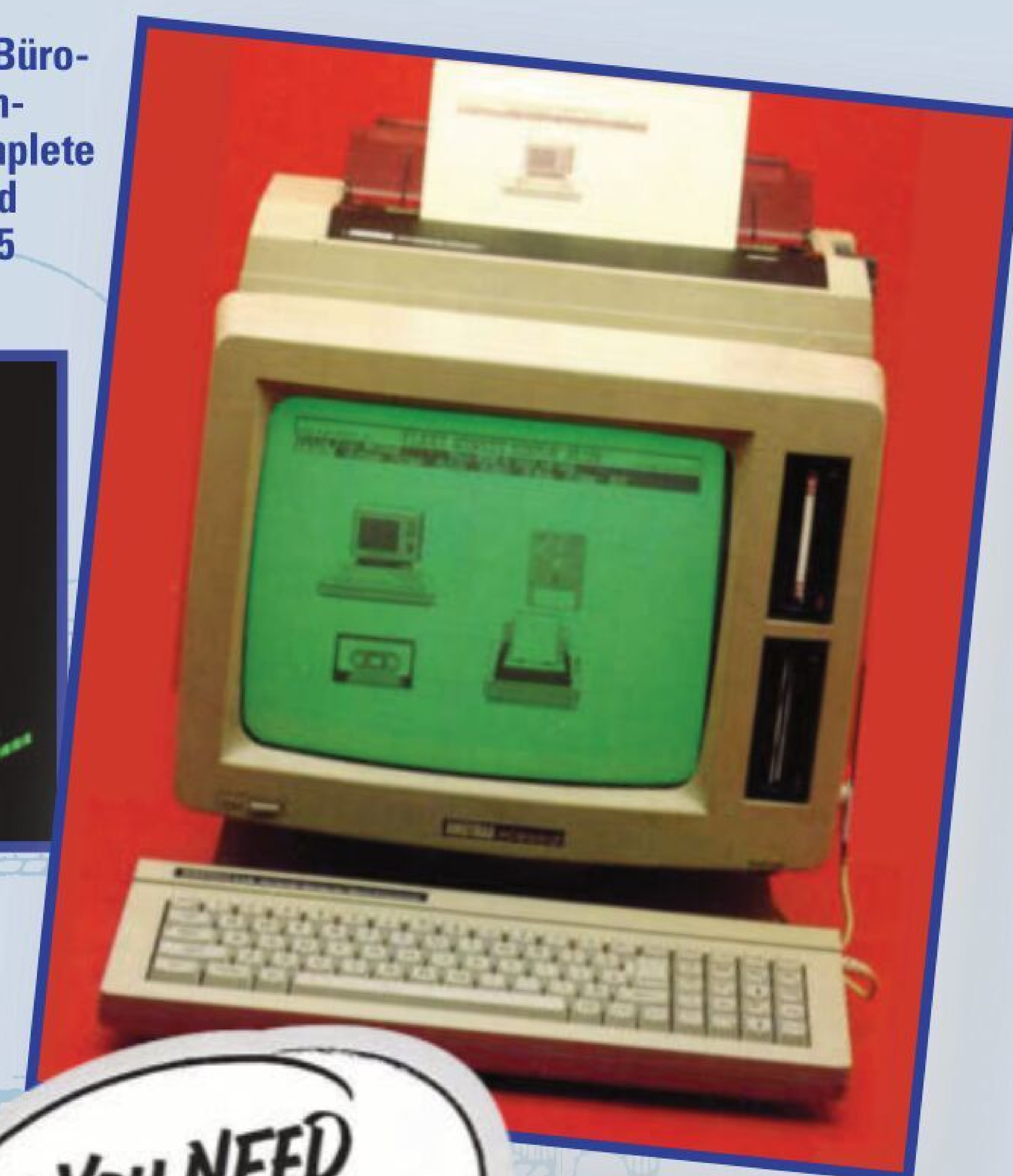
Machina Obscura

Vergessene Spiele-Maschinen



Von Winnie Forster

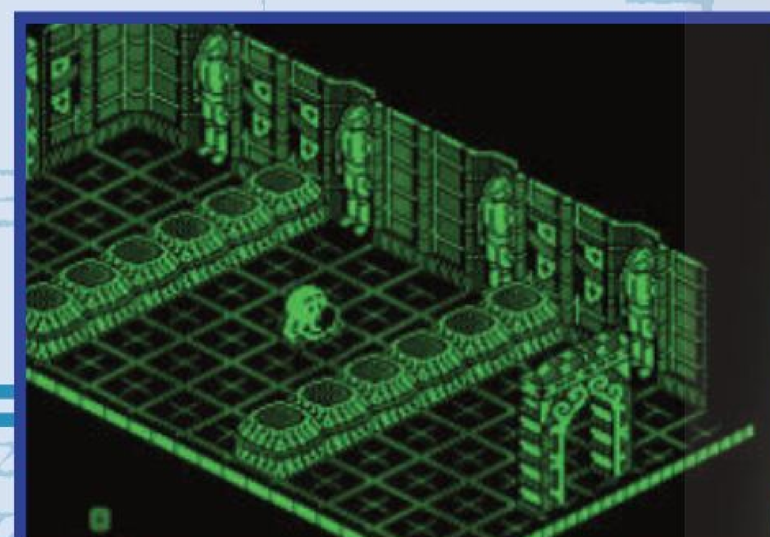
Amstrad PCW



» Mit vorinstallierter Büro-Software und Tintenstrahldrucker: „Complete Guide to the Amstrad PCW"-Titelbild, 1985







» Nach seinem gelungenen *Batman*-Action-Adventure konvertiert Jon Ritman auch *Match Day II*-Fußball und das Isometrik-Juwel *Head over Heels*.

In den umkämpften Computermarkt steigt der englische Hersteller Amstrad gerade noch rechtzeitig ein und rollt ihn vom richtigen Ende auf: von unten. Seine Kisten sind nur 8-Bit und nicht die leistungsfähigsten, aber komplett ausgestattet, freundlich und billig. Nachdem die CPC-Spielgeräte gut weggehen, wagt Amstrad den Schritt ins Büro: PCW alias Joyce kann schreiben, texten und drucken. Und manchmal sogar spielen.

Sparsame Haushalte, Kids und Teens, denen 16-Bit zu teuer ist, holen sich in Japan MSX- und in Europa CPC-Rechner. Letztere von Amstrad, in Deutschland von der Schneider AG in Türkheim gefertigt und vermarktet, sind preisgünstig, bunt und bedienfreundlich, vor allem gut ausgestattet: Serienmäßig mit Tastatur, Monitor, Kassettenlaufwerk – alles was Computer-Einsteiger brauchen!

Die Komplettsysteme erweitern den 8-Bit-Markt, der damals schon als überfüllt gilt, sind beliebt in England, Frankreich, Spanien und Deutschland. Um nach den Kinderzimmern auch Büros und Studierstuben zu erobern, lässt Amstrad-Boss Alan Sugar seine Ingenieure ein Schreibtischsystem auf Basis der bewährten Z80A-CPU (im Einkauf damals ein, zwei Dollar billig) entwickeln und nennt es nach seiner Sekretärin Joyce. Einen Grafik- oder Sound-Chip bekommt es nicht, dafür üppiges RAM, 256 oder 512 KB (wegen alter CPU nur per Bank-Switching adressierbar).



» Englischer Name und „Alles was du brauchst"-Spruch für deutsche Kunden: Bei uns vermarktet die Schneider Rundfunk AG den Joyce-PC.

In England erscheint das System Ende 1985 als PCW8256 respektive PCW8512: CPU, Speicher und Co. stecken im Gehäuse des Monitors, ebenso ein Laufwerk für untypische 3-Zoll-Floppys. Mit abgesetzter Tastatur und Matrixdrucker kostet das Paket nur 400 Pfund. Serienmäßige Software sind BASIC, LOGO, das Betriebssystem CP/M sowie ein Textprogramm.

Auch wenn im Rest von Europa der weibliche Name bleibt, gilt Joyce Spielern als unsexy, verglichen mit ST und Amiga, die kurz davor herauskommen. Geeignet ist PCW für Text: Auf den 90-Spalten-Bildschirm werden *Zork* und andere Infocom-Adventures zügig portiert, ebenso das Gesamtwerk der britischen Pioniere Level 9, *Jewels of Darkness, Knight Orc* und Co. Der PCW pixelt nur monochrom, aber mit 720×256 hochauflösend, sodass auch die illustrierten Magnetic-Scroll-Abenteuer von *The Pawn* bis *Corruption* grün auf schwarz erscheinen: Joyce ist eine tolle Adventure-Gefährtin!

Davon abgesehen profitiert PCW von der Z80-Verbundenheit englischer und spanischer Entwickler. Oceans Spectrum-Umsetzung *Batman* wird als Sensation gefeiert: der PCW-Game-Grafik wegen! Es erscheinen viele 3D-Vehikelsimulationen, *ACE, Tomahawk, Spitfire 40*, die *Southern Belle*-Dampflok, *Formula 1* und Argonauts schnelle SF-Ballerei *Star Glider*. U.S. Gold setzt die *Leader Board*-Golfsimulation um. Insgesamt kommen bis 1987 rund 200 Titel in den Handel, dann ist die PCW-Spielzeit vorbei. Amstrad bringt zwar bis in die 90er Jahre verbesserte PCW-Hardware, gibt die Plattform aber zugunsten preisgünstiger PC-Klone schrittweise auf. *



» Optimale 8-Bit-Kiste für Textkünstler: Alle klassischen Abenteuer von Infocom, Level 9 und Magnetic Scrolls sind auf PCW und Joyce erhältlich.

Die Fakten

Als Verbesserung der Intel-CPU 8080 mausert sich Zilogs Z80-Prozessor (1976) zu einem der beliebtesten Chips der Frühzeit. Er steckt in *Pac-Man* und anderen Spielautomaten, wird zig Millionen Mal in Tandy-, Sinclair-, Sharp-Rechnern, Coleco- und Sega-Konsolen verbaut. Mit Einführung der 16-Bit-Chips gilt er als überholt, taugt aber noch (etwa im Mega Drive) als Hilfsprozessor und als Herz des Game Boys.

Billige Unterhaltungselektronik war das Geschäft der englischen Firma „Alan Michael Sugar Trading", 1968 von einem 21-jährigen Radioverkäufer gegründet. 1984 kombiniert Amstrad preisgünstige Hi-Fi- und TV-Teile, Kassettenrekorder und Röhre mit Schreibmaschinentasten, Yamaha-Sound und Z80A-CPU zum „Colour Personal Computer" CPC.

AMSTRAD

Amstrad gilt kurz als Top-Firma und schluckt den Rivalen Sinclair, doch verliert wie viele andere im DOS-Durchmarsch rasant an Bedeutung. Als eine IT-Klitsche unter vielen schleppt sich Amstrad mit PC-Clones, Set-Top-Boxen und Sat-Schüsseln ins 21. Jahrhundert, wird für 125 Millionen Pfund an die Sendergruppe BskyB verscherbelt und 2010 dichtgemacht. Auch der deutsche Partner Schneider verendet nach seinem 8-Bit-Hoch in den Windows-Jahren; Reste gehen 2002 für magere 8,2 Millionen Euro nach China.

Fotos: Gameplan.de

MAKING OF

No One Lives Forever 1&2

WIR SCHLÜSSELN AUF, WIE EINE ABMAHNUNG DER JAMES-BOND-RECHTEINHABER ZUR ENTSTEHUNG VON MONOLITHS KULT-SPIONIN CATE ARCHER FÜHRTE.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** MONOLITH PRODUCTIONS
» **ENTWICKLER:** MONOLITH PRODUCTIONS
» **ERSCHIENEN:** 2000, 2002
» **PLATTFORM:** PC, PS2
» **GENRE:** FIRST-PERSON-SHOOTER

WO SIND SIE HEUTE?



CRAIG HUBBARD

Nach *NOLF 2* hat Craig bei Monolith am bahnbrechenden Shooter *F.E.A.R.* sowie dessen 2009 erschienen Nachfolger gearbeitet. Aktuell ist er Game Director eines noch geheimen Projekts bei Sharkmob, einem Studio von Industrie-Veteranen.



JEFF ORKIN

Nachdem er die KI für *F.E.A.R.* optimiert hatte, machte er am MIT seinen Doktor. Schließlich gründete er das Studio Giant Otter, dessen Technik die Sprache und das Verhalten von Menschen erlernt. Er will so viel Erfolg haben, dass er „verrückte Spiele-KI-Projekte" finanzieren kann.

Eigentlich sollte *No One Lives Forever* einen männlichen Helden bekommen, eine Abmahnung der James-Bond-Rechteinhaber bei MGM verhinderte das allerdings. Die Protagonistin Cate Archer kam erst spät ins Spiel, als Craig die Idee hatte, das Skript wortwörtlich umzuwerfen. „Ich las eine Szene zwischen dem Hauptcharakter und einer weiblichen Figur, auf die er ein Auge geworfen hat. Plötzlich traf es mich wie ein Blitz: Wir mussten nur die üblichen Rollen tauschen, und schon würde es sich ganz neu anfühlen!" Das Team hatte Bedenken gegenüber einer Heldin in einem Shooter, denn die Zielgruppe war größtenteils männlich. Doch Craig setzte sich durch. Zum Glück!

Denn Cate Archer ist clever und ironisch und lässt sich weder von drohender Gefahr noch vom allgegenwärtigen Sexismus einschüchtern, der in der Spielwelt herrscht. Die Entwickler konnten mit ihr Themen aufgreifen, die bei einem männlichen Charakter übersehen worden wären – und die leider auch heute noch aktuell sind.

Eines der größten Probleme für Cate ist die Attitüde ihres Vorgesetzten Smith. Der schickt sie nur ins Feld, weil alle männlichen Agenten von UNITY tot sind. Weiter weigert er sich, Cates Leistungen anzuerkennen, und schiebt alle Probleme der Agentur auf den Umstand, dass sie weiblich ist.

Die chauvinistische Einstellung ihres Kollegen Tom Goodman macht Cate Archers Leben noch schwerer – doch sie stellt wiederholt ihren Wert unter Beweis. „Ich mochte den Ansatz, dass Archer kompetent, selbstbewusst und tough ist, obwohl ihre Taten nicht gewürdigt werden und sie Ärger für die Fehler anderer bekommt", so Craig.

Cate ist zwar sexy und attraktiv (wobei aus heutiger Sicht ihre Darstellung enge grafische Grenzen hat …) – Monolith verzichtete aber auf jegliche Übersexualisierung. Das war in Zeiten von *Tomb Raider: The Last Revelation*, in dem Lara Croft noch mit ihrer Riesen-Oberweite Gräber plünderte, keine Selbstverständlichkeit.

Monolith ähnelte 1999 vielen anderen aufstrebenden Studios. Es gab praktisch keine professionelle Management-Ebene, dafür aber viel Kreativität und große Ambitionen. *No One Lives Forever* war für die Spieleschmiede sehr wichtig, denn die hauseigene LithTech-Engine konnte darin ▶

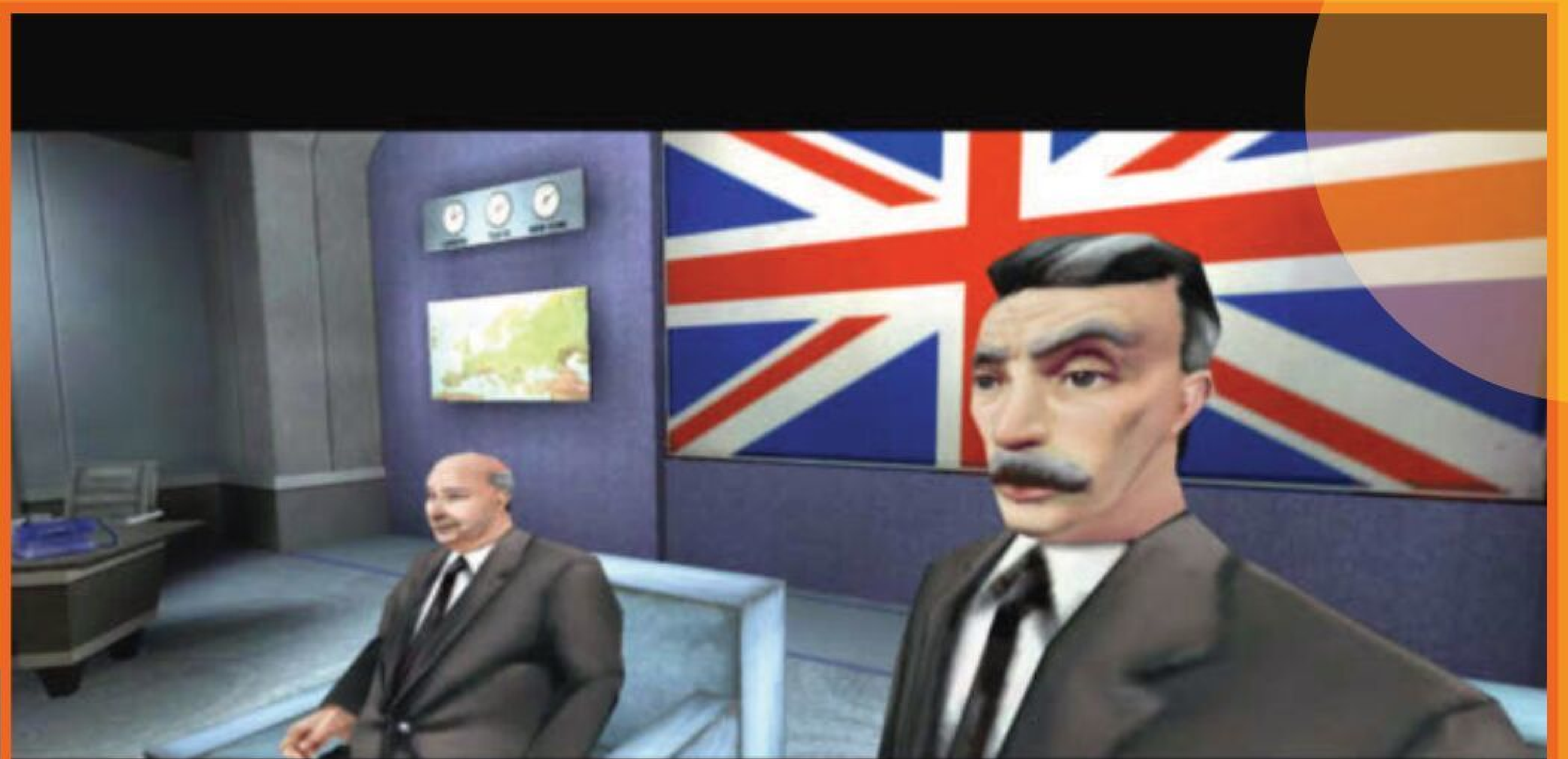


ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BLOOD (IM BILD)
SYSTEM: PC
JAHR: 1997, 2019 (REMASTER)

F.E.A.R.
SYSTEM: PC, PS3, XBOX 360
JAHR: 2005

MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN
SYSTEM: PC, PS4, XBOX ONE
JAHR: 2014



» [PC] Sexismus und Misstrauen gehören zu Cates Alltag, sie lässt sich aber nicht unterkriegen.



» [PC] Die Schauplätze des ersten Teils sind oft stark belebt.

» Vor der Übernahme durch Warner war Monolith eine schäbige Arbeitsumgebung. «
JEFF ORKIN



» [PC] In der ersten Mission von *NOLF 2* erkundet ihr frei ein japanisches Dorf.

» Ich las eine Szene zwischen dem Hauptcharakter und einer weiblichen Figur, auf die er ein Auge geworfen hat. Plötzlich erkannte ich: Wir mussten nur die Rollen tauschen! «

CRAIG HUBBARD


» [PC] In *NOLF 2* gab es viele Assassinationsoptionen wie diese.

▶ glänzen. Das Studio fuhr seine Aktivitäten als Publisher und Motion-Capture-Anbieter zurück, um sich auf die Entwicklung dieses Vorzeigetitels zu konzentrieren.

Das kreative Chaos der damaligen Zeit zeigt sich daran, dass nicht alle Features von *NOLF* ausgereift waren. So fühlt sich gerade die erste Stunde etwas zäh an, und auch die Stealth-Elemente könnten besser funktionieren. Schlecht aber sind sie nicht: Wie bei *Dark Project: Der Meisterdieb* (das Craig sehr mochte) richtet sich die Lautstärke eurer Bewegungen in *No One Lives Forever* danach, ob ihr langsam und gebückt oder schnell und aufrecht lauft. Und auch nach dem Untergrund. Außerdem gab es eine schallgedämpfte Pistole als nützlichen Helfer. Wurde man aber entdeckt, wurde das Spiel unumkehrbar zum wilden Shooter. Laut Craig hatte man noch nicht die technischen Mittel, um die KI wieder zurück in den „Wir wissen von nichts"-Modus schalten zu können.

Vor allem litt der Stealth-Part jedoch unter einem anderen Punkt: „Ich wünschte, ich hätte damals die Wichtigkeit von externer Qualitätskontrolle verstanden. Dann wären einige superharte Schleichabschnitte, bei denen die kleinste falsche Bewegung zum Game Over führt, nicht im Spiel." Auch die teils ausschweifenden Cutscenes würde er heute nicht mehr so designen."

Dennoch nutzten viele Spieler die Stealth-Optionen, und vor allem freuten sie sich an den abwechslungsreichen Missionen, der vielseitigen Grafik, der bereits guten KI (die zum Beispiel versuchte, uns zu flankieren) und den unterschiedlichen Waffen und Gadgets. Nicht zu vergessen sind natürlich die vielen ironischen Kommentare von Cate sowie der absurd-lustige Grundton der Agenten-Geschichte rund um die sinistre Organisation H.A.R.M. („Schaden"). Dazu kamen neue Ideen, etwa die Lebensenergie pro Mission endlich zu machen und nur das Auffrischen der Panzerung zu erlauben.

Bei Release im Jahr 2000 war *No One Lives Forever* ein voller Erfolg, so vergab Jörg Langer in *GameStar* 91 % und einen Platin-Award.

N*o One Lives Forever 2* erschien zwei Jahre später und setzte in vielen Punkten noch eins drauf. Dank nichtlinearer Levels konntet ihr darin das sibirische Ödland, Kalkutta und ein japanisches Dorf frei erkunden. Ein (allerdings sehr simples) Rollenspiel-System war enthalten: Dokumente und andere Sammel-Items brachten Punkte, die ihr in Stealth, Waffenschaden oder Gadgets investieren konntet. So ließ sich Rüstung aufwerten oder die Item-Drop-Raten verbessern.

Außerdem basiert das Gegnerverhalten weniger auf Skripts als in Teil 1. Das ist vor allem Jeff Orkin zu verdanken. Der Programmierer nahm das KI-System von Brian Long aus dem Erstling und verbesserte es: „Ich hatte wenig Zeit, wollte aber die Original-KI zielorientierter, wachsamer und autonomer machen. Gleichzeitig durfte ich dabei die funktionierenden Elemente nicht zerstören."

Die NPCs hatten nun Routinen, die sie unregelmäßig ausführten. Sie gingen etwa ins Bad, wuschen sich die Hände, machten Schreibtischarbeit, gingen eine rauchen. Oder sie ließen (natürlich von euch erzeugte!) Leichen ihrer Kollegen per Spray verschwinden, um das kollektive Versagen vor ihren Vorgesetzten zu verheimlichen … ▶


» [PC] Im Haus eines toten Agenten kommt echtes Spion-Feeling auf.

CATE ARCHERS GROOVIGE GADGETS

UNSERE LIEBLINGE AUS DEM ABGEDREHTEN ARSENAL.



P-421 CANINE PERSUADER

■ Hunde können eine sichere Mission schnell zugrunde richten. Glücklicherweise hat Cate diesen mechanischen Pudel, der Wachhunde ablenkt, während sie an den Vierbeinern vorbeischleicht.



WÜTENDES KÄTZCHEN

■ Im Sequel gibt es ein weniger reizendes Robo-Tierchen. Durch Miauen lockt das Kätzchen ahnungslose Wachen an. Sobald es einen Gegner entdeckt hat, springt es auf ihn zu und explodiert.



KÖRPER-ENTFERNER

■ Dieses Spray in einer Parfümflasche lässt Körper schnell und einfach verschwinden und hinterlässt keine Spuren. Vor allem wenn ihr keinen Alarm auslösen sollt, ist dieses fiese Gadget unabdingbar.



FLAUSCHIGE SLIPPER

■ Habt ihr mal versucht, lange Zeit in gebückter Haltung zu gehen? Das brennt ordentlich in den Oberschenkeln. Zum Glück kann Cate diese süßen Hausschuhe anziehen und so leiser schleichen.



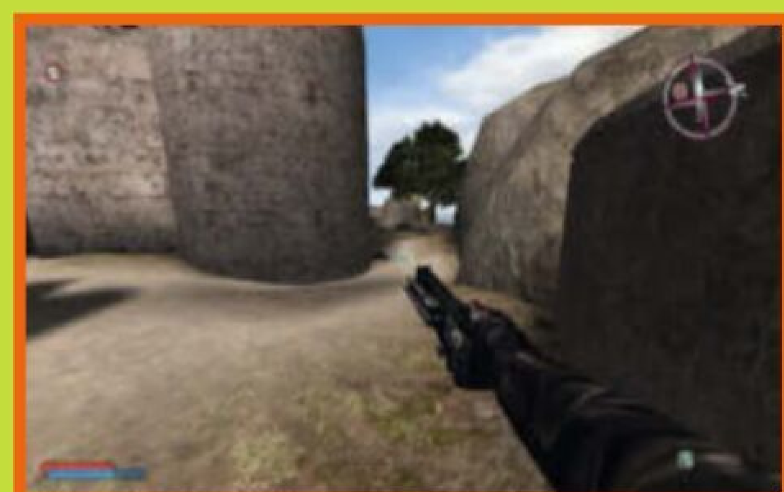
LIPPENSTIFT-KAMERA

■ Eine hippe Frau braucht ihren Lippenstift, ein Agent seine Kamera – beides zu kombinieren ist also nur sinnvoll. So seht ihr nicht nur schick aus, sondern verpasst auch keinen wichtigen Schnappschuss.



HAARSPRAY-SCHWEISSGERÄT

■ Als Tränengas taugt diese Dose Haarspray zwar nicht, ihr schneidet mit ihr aber ohne Probleme Maschendraht und sogar massive Stahlbolzen von Toren durch – kein Hindernis ist zu groß für Cate!



BETÄUBUNGS-MASCARA

■ Sobald Cate ihr Make-up auspackt, liegen ihr die Wachen reihenweise zu Füßen. Bedenkt aber, bewusstlose Gegner können wieder aufstehen – löst sie also besser mit dem Körper-Entferner auf!



SCHLOSSKNACKER-SPIEGEL

■ Eine Frau, die sich unschuldig die Nase pudert, erweckt keinen Verdacht. Wenn euer Hightech-Spiegel dabei noch zufällig das Schloss zur Terroristen-Basis knackt, ist das nur von Vorteil.



HAARSPANGEN-DIETRICH

■ Wenn der Spiegel gerade in der Werkstatt ist, könnt ihr Schlösser hiermit auch manuell knacken. Ist die Tür offen, kommt die Spange zurück in die Frisur und niemand verdächtigt Cate.



ARCHER STIRBT NIE

DANK DEM REVIVAL-PROJEKT KÖNNT IHR DIE SERIE GRATIS AUF MODERNEN PCS SPIELEN!

■ Aus irgendeinem Grund, den offensichtlich nicht einmal die Entwickler oder Rechte-Inhaber (zuletzt Activision) kennen, gibt es keinen Teil von *No One Lives Forever* digital zu kaufen. 2001 wurde aber der Quellcode veröffentlicht – und so haben Fans beide Spiele und das Spin-off *Contract JACK* kostenfrei und lauffähig auf modernen PCs neu aufgelegt.

Die Betreiber von Nolfrevival.tk haben alle Updates, Community-Patches, Support für Widescreens und höhere Auflösungen und sogar Multiplayer-Unterstützung verbaut. Jetzt könnt ihr endlich die sagenumwobenen Koop-Missionen angehen! Mit den Modernizer-Packs vom Modder HeyThereCoffee laufen Teil 1 und 2 dank Bugfixes und einem Bildraten-Fix sogar noch besser.



▶ Die KI eröffnet auch dem Spieler neue Möglichkeiten: Wenn ihr euren Kollegen Yamta-San zu Beginn der Japan-Mission umhaut und anschließend in die Mitte des Dorfes bringt, kümmert er sich nach seinem Erwachen um die Ninjas dort. Löst ihr Alarm aus, während ein Wächter auf dem Klo sitzt, braucht er wegen des Spülvorgangs länger, bis er da ist, als sein Kollege, der aus dem Schlaf aufspringt.

Das Schleichsystem war allgemein feiner abgestimmt, wie Jeff ausführt: „Eine einzelne umgeworfene Flasche löst keinen Alarm aus, zehn aber schon." Und auch die von Craig im ersten Teil vermisste Option, nach einem Alarm wieder in den Schleichmodus zurückkehren zu können, wurde umgesetzt. Craig führt ein Konkurrenzprodukt als wahren Grund für die Verbesserungen an: „Ich habe *Metal Gear Solid* gespielt, nachdem wir das erste *NOLF* fertiggestellt hatten – es zeigte mir deutlich unsere schlechten Entscheidungen bei der Stealth-Mechanik."

Auch grafisch machte *No One Lives Forever 2* einen Sprung nach vorne, die Charakter-Animationen waren flüssiger und die Umgebungen weniger kantig. Außerdem erlauben sie mehr Vorgehensweisen, wofür Kalkutta und das japanische Dorf Paradebeispiele sind. Die Abschnitte in Ohio rücken hingegen den Spionage-Aspekt in den Vordergrund: Ihr durchsucht hier das Haus eines toten Agenten, bevor ihr von Ninjas überrascht werdet, die euch durch die Stadt jagen –in der übrigens gerade ein Tornado wütet.

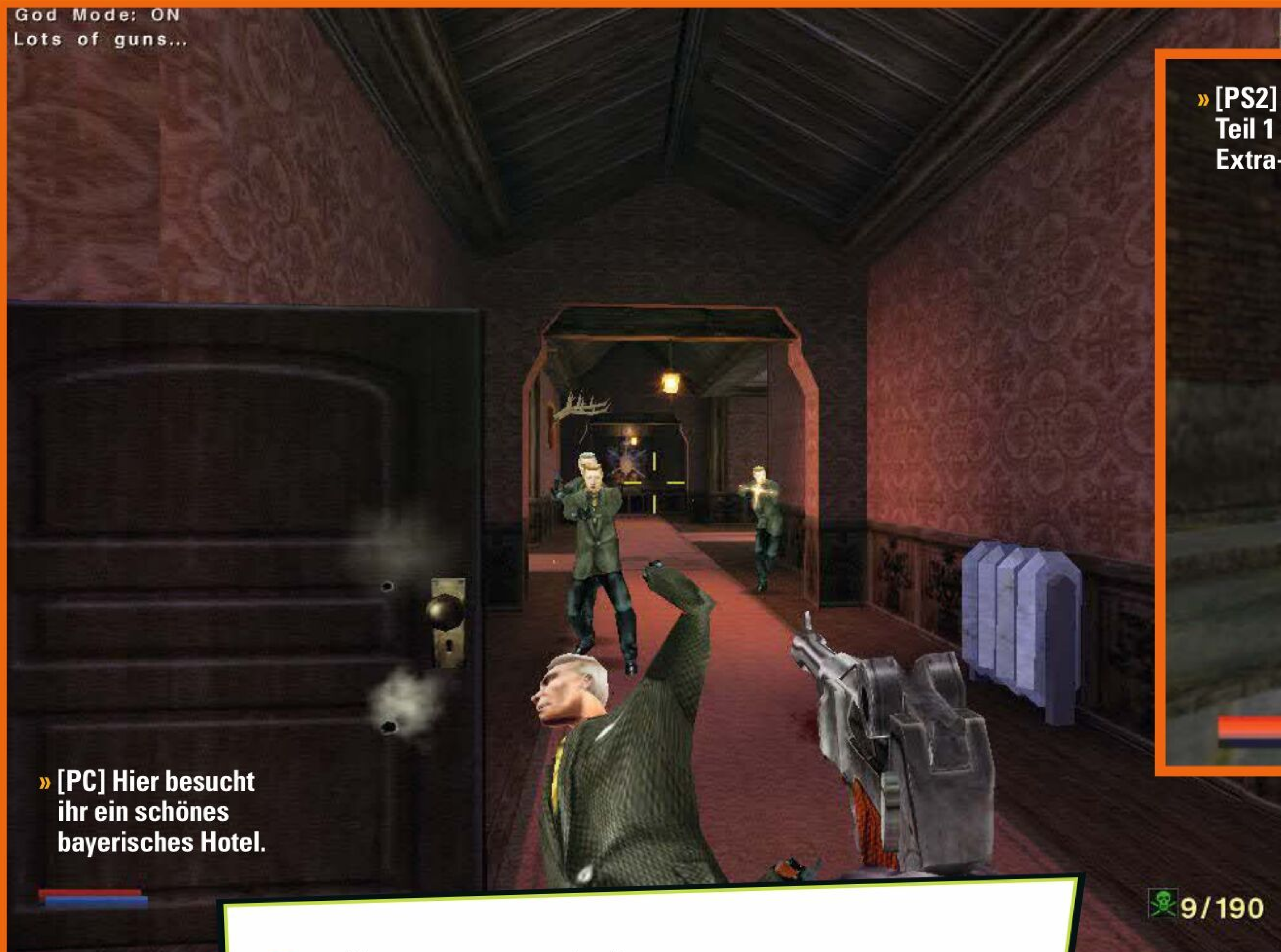
Da Cate im Sequel als Superspionin etabliert ist, war allerdings auch die Story etwas konventioneller. Das sieht auch Craig so, der sich bewusst für weniger Wortgefechte zwischen selbstbewusster Cate und chauvinistischen Kollegen entschied, auch um die Cutscenes kürzer zu halten. Ein zweiter Nachteil der Fortsetzung: *No One Lives Forever 2* war nur etwa halb so lang wie der Vorgänger, weil aufgrund der neuen Engine die Entwicklung doppelt so teuer



» [PC] Magnus Armstrong war ein charmanter Charakter, der vom Schurken zum Helden wurde.



» [PC] Teil 2 hatte offenere Gebiete, die in Zonen unterteilt waren.



» [PC] Hier besucht ihr ein schönes bayerisches Hotel.



» [PS2] Die PS2-Portierung von Teil 1 bezeichnet Craig trotz drei Extra-Levels als furchtbar.

» Alles was ich bei *F.E.A.R.* machte, war, Dinge umzusetzen, die ich bei der Entwicklung der KI von *NOLF 2* gelernt habe. «

JEFF ORKIN

war. Für narrative Elemente war deshalb weniger Platz.

Obwohl man ja auf den ersten Teil aufbaute, lief Entwicklung von *NOLF 2* alles andere als rund. Das lag unter anderem an *Aliens Versus Predator 2*: Warner Bros. hatte Monolith 2003 aufgekauft und ließ es mit Nachdruck an dem Lizenzspiel arbeiten – die Leute und Ressourcen dafür wurden von *NOLF 2* abgezogen.

Auch Craig Hubbard selbst musste nach sechs Monaten Vorproduktion an *NOLF 2* zum prestigeträchtigeren *AVP2*-Projekt wechseln. Er sah sich zwar immer wieder den Stand des Agentenshooters an – aber das reichte nicht. Als sich dann spät herausstellte, dass manche Levels nicht funktionierten und komplett neu entworfen werden mussten, führte das zu massivem Crunch.

Trotz der Probleme wurde *No One Lives Forever 2* ein Erfolg – aber kein so großer, dass die niedrige Priorität der Serie für Monolith und Warner größer wurde. Irgendwie gab es immer ein größeres, wichtigeres Projekt: zunächst *Aliens Versus Predator 2*, später *F.E.A.R.* Letzteres wurde laut Jeff Orkins mit Geld entwickelt, das eigentlich für den Prototyp von *NOLF 3* gedacht war.

So ist die paradoxe Situation entstanden, dass eine von den Kritikern hochbewertete und von vielen Fans geradezu vergötterte Serie (zu der es auch noch den mediokren Ableger *Contract JACK* gab) in der Versenkung verschwunden ist. Außerdem scheint die Rechtelage zwischen Activision, 20th Century Fox und Warner Bros. als möglichen Publishern eines Nachfolgers unklar zu sein. Ein *NOLF 3* ist deswegen hochgradig unwahrscheinlich.

Immerhin: In den Herzen vieler Action-Liebhaber lebt Cate Archer weiter. Und *No One Lives Forever* beeinflusste viele andere Titel, bis hin zur erfolgreichen *Far Cry*-Serie. Auch Jeff sagt: „Alles, was ich bei *F.E.A.R.* machte, war, Dinge umzusetzen, die ich bei der Entwicklung der KI von *NOLF 2* gelernt habe!" *



» [PC] Am Ende von *NOLF 2* bekämpft ihr auf einer Insel Supersoldaten.

CONTRACT JACK

EIN BLICK AUF DAS MISSLUNGENE SPIN-OFF VON 2003.

Cate Archers Abenteuer haben viele Spieler in bester Erinnerung, das Spin-off *Contract JACK* hingegen weniger. Die Handlung ist zwischen den beiden *No One Lives Forever*-Teilen angesiedelt, ihr spielt den H.A.R.M.-Auftragskiller John Jack, der im Alleingang eine rivalisierende kriminelle Organisation eliminiert. Im Gegensatz zur Hauptreihe ist *Contract JACK* ein geradliniger Shooter, der auf Stealth, Charakter-Entwicklung und Gadgets verzichtet.

Die gerade mal vierstündige Kampagne war bei Release im Jahr 2003 den Vollpreis nicht wert. Doch wenn ihr Fans der *NOLF*-Welt seid, dürft ihr euch über weitere Hintergrundinfos und die Sichtweise der bösen Seite freuen. Zumal ihr *Contract JACK* dank des *NOLF*-Revival-Projekts gratis spielen könnt.

Craig Hubbard ist kein Fan des Spin-offs. Er vermisst den Humor, das 60er-Jahre-Setting und die weibliche Heldin. Das lag daran, so verrät er uns, weil Publisher Sierra diese Elemente für die schlechten Verkaufszahlen verantwortlich machte. „Es war eigentlich nur eine Erweiterung und wir bereiteten uns auf *F.E.A.R.* vor, *Contract JACK* bekam nicht die nötige Aufmerksamkeit. Wir hätten es gar nicht veröffentlichen sollen."

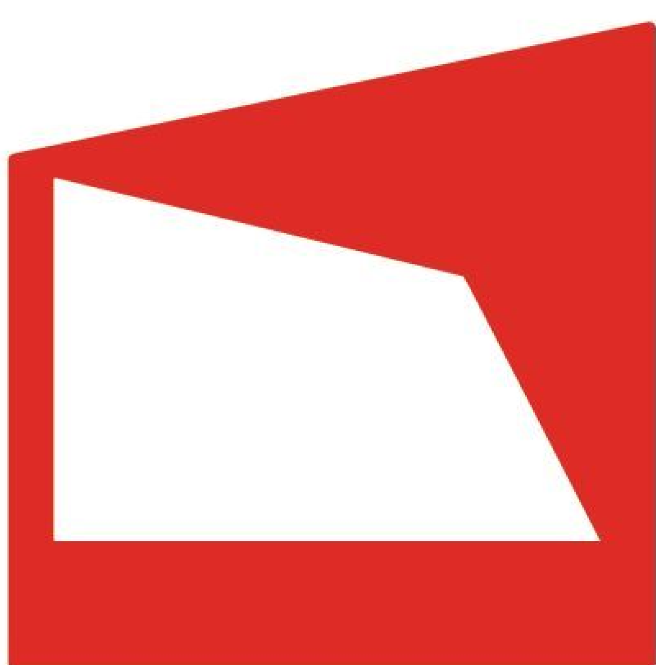




DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

MONOLITH



Seit der Übernahme durch Warner Bros. im Jahr 2004 hat Monolith moderne Blockbuster wie *F.E.A.R.* und *Schatten des Krieges* auf den Weg gebracht. In den 90ern stand die Firma hingegen für kreatives Chaos, das zu neuartigen Spielen und technischen Durchbrüchen führte.

Betrachtet man den ultrabrutalen Shooter *Blood* von 1997, würde man nicht denken, dass sein Team personelle Überschneidungen mit Entwicklern hatte, die an Lernspielen wie *Millie's Math House* mitgewirkt hatten. Für viele von euch dürfte die spätere Firma Monolith allerdings untrennbar mit den superben, wenngleich monetär wenig erfolgreichen Agenten-Egoshootern *No One Lives Forever* und *NOLF 2* verbunden sein, denen wir einen eigenen Artikel in diesem Heft widmen.

Vielleicht gab ihnen der ruhige Ansatz von Lernspielen aber auch die Zeit, Ideen ausreifen zu lassen, denn die sieben Monolith-Gründer arbeiteten gemeinsam bei Edmark, bevor sie sich selbstständig machten. Einer der flügge gewordenen Entwickler, Toby Gladwell, blickt zurück: „Wir spielten *Doom*, liebten Spiele und wollten selbst welche entwerfen. Vielleicht war das unserer Arroganz mit Anfang 20 geschuldet, aber wir hielten uns für das kreativste Studio der damaligen Zeit!"

Die meisten Gründungsmitglieder wollten Spiele entwickeln, Jason Hall dachte aber größer. Er wollte eine MegaMedia-CD veröffentlichen. Durch das Redbook-Audio-Format war es möglich, Videos, Spiele-Demos und Musik auf derselben CD abzuspeichern. Jason entwarf ein paar Audio- und Videostücke, Brian Goble steuerte unter anderem eine Spezialversion seines Spiels *Microman* bei. 1994 verließ Jason Edmark und wurde quasi zum Monolith-Markenbotschafter: Mit der neuen CD lockte er potenzielle Partner.

Es dauerte nicht lange, bis Jason Microsoft überzeugt hatte. Der Redmonder Konzern arbeitete an der ersten Version von DirectX, einer Schnittstelle, die PC-Gaming auf einen neuen Level heben sollte. Kurz darauf verlie-



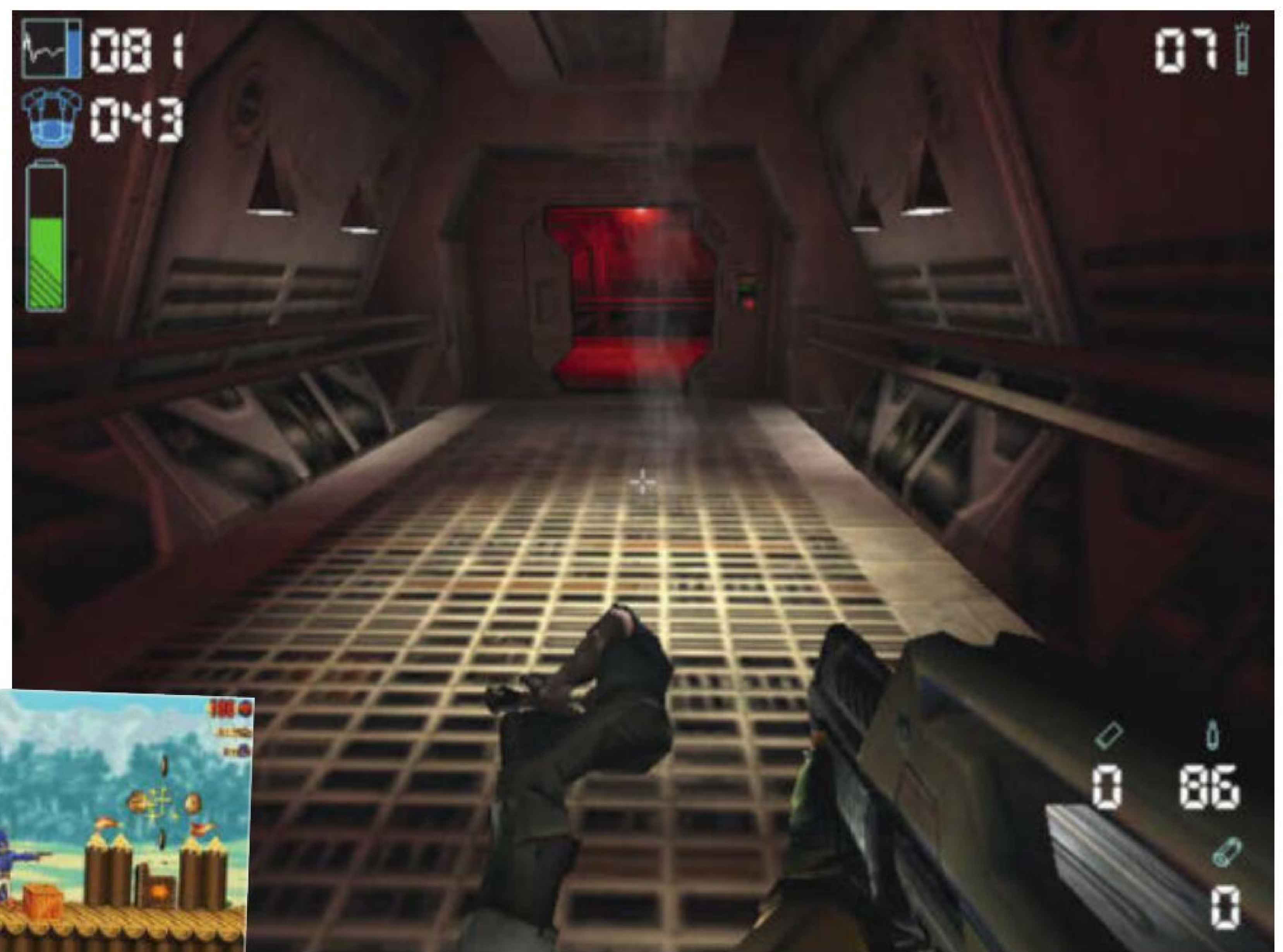
» **[PC] *Shogo* war das erste Monolith-Spiel auf Basis der LithTech-Engine.**



» **[PC] Cater Archer aus *No One Lives Forever* ist eine Kultheldin.**



» [PC] In Monoliths Spiele-Debüt, *Claw*, steuert ihr eine Piratenkatze.



» [PC] *Alien Versus Predator 2* wird heute noch von treuen Fans online gespielt.

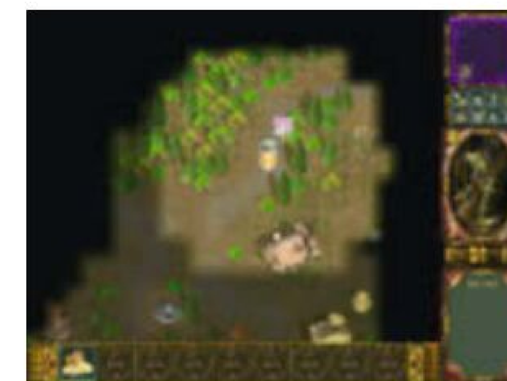
ßen die restlichen der späteren Monolith-Mitbegründer Edmark, um Spiele-CDs für Windows 95 zu entwickeln. Laut Toby waren die Jungentwickler gerade erst eine Woche bei Microsoft, als das Betriebssystem erschien. „Es erreichte Gold-Status, das weiß ich noch, weil wir draußen standen und plötzlich mehrere Tausend Leute aus den umstehenden Gebäuden gerannt kamen." Garrett Price, Teil der damaligen Truppe, blickt zurück: „Auf Windows existierten kaum Spiele, der Fokus lag auf Anwendungen."

Die Monolith-Truppe entwickelte bei Microsoft in „besseren Besenkammern" Probe-CDs, das eingenommene Geld sparten sie für den eigentlichen Start ihrer Firma. Jason kümmerte sich um Kontakte innerhalb der Branche, was sich schließlich auszahlte: Die japanische Firma Takarajimasha investierte eine beachtliche Summe. Nach wenigen Monaten zogen die Entwickler bei Microsoft aus. Garrett blickt zurück: „Wir haben ein paar Gebäude in einem Büropark angemietet. Ich ging mit meiner Frau hindurch und sie fragte mich, wie wir sie jemals füllen wollten. Doch wir kontaktierten einfach unsere Freunde aus anderen Studios, und innerhalb kürzester Zeit war unsere Crew vollständig."

Im Jahr 1996 war alles so weit, inklusive Tonstudio und anderer High-End-Einrichtungen. Es wurde also Zeit für das erste Projekt – und Garrett präsentierte als Artist ein altes Konzept aus seiner Kunsthochschulzeit. In *Claw* steuerte der Spieler eine Piratenkatze, die auf der Suche nach dem Amulett der neun Leben zahlreiche Hunde bekämpft. Noch heute ist Garrett stolz darauf, Monoliths erstes Spiel konzipiert zu haben: „Ich war besessen von New-Wave-Musik wie *Adam And the Ants*, daher rührte das Piraten-Szenario. *Earthworm Jim* stand kurz vor der Veröffentlichung, abgedrehte Charaktere waren also in Mode."

Von Beginn an wollte man bei Monolith technische Grenzen sprengen. Noch während der Arbeiten an *Claw* kaufte man die Q Studios auf, die mit *Blood* am letzten großen Shooter auf Basis der Build-Engine arbeiteten. „Q Studios war von unserem Freund Nick Neilhard gegründet worden", erinnert sich Garrett. Die Idee der Übernahme kam von Jason, der Monolith nach vorne katapultieren wollte. *Blood* ersetzte sogar *Doom* als Deathmatch-Pausenspiel bei Monolith. Dafür sorgten auch der Humor im Stil von *Tanz der Teufel* und die detaillierten Sprites, die Figuren von Kevin Kilstrom nachempfunden waren.

Doch auch wenn das Spiel sehr beliebt war, erschien es zum Ende der 2,5D-Ära. Monolith wusste, dass man dringend auf den ▶







» Ein Teamfoto des Monolith-Teams um 1997, während der Entwicklung von *Blood*.



» Die erste Mix-CD von Monolith, der Grundstein der Firma.

»Ich war besessen von New-Wave-Musik wie *Adam And The Ants*, daher rührte das Piraten-Szenario. Earthworm Jim stand kurz vor der Veröffentlichung, abgedrehte Charaktere waren also in Mode.«

GARRETT PRICE

ZEITSTRAHL

1994
■ Einige Mitarbeiter der Kindersoftware-Firma Edmark entscheiden sich, das Spielestudio Monolith zu gründen. Sie erstellen eine MegaMedia-CD, um Investoren zu gewinnen.

1995
■ Jason Hall beeindruckt mit der MegaMedia-CD Microsoft. Das Monolith-Team verlässt Edmark und entwickelt Demo-CDs für Microsoft. Der Gewinn hieraus und das Investment einer japanischen Firma erlaubten das Anmieten mehrerer Gebäude in einem Park in Kirkland.

1996
■ Nachdem das Studio mit der Verite V1000 eine der ersten 3D-beschleunigten Karten erhielt, entwirft sie eine 3D-Engine. Diese heißt zunächst DirectEngine und wird später zur LithTech-Engine.

1997
■ Mit *Claw* erscheint das erste Monolith-Spiel, es basiert auf einem Kunsthochschulprojekt von Garrett Price. Zudem kauft Monolith Q Studios und veröffentlicht deren Shooter *Blood*.

1998
■ Die ersten beiden LithTech-Spiele erscheinen: *Shogo* und *Blood 2*. Beide Titel haben noch Probleme mit der neuen 3D-Technik, *Shogo* kommt bei den Kritikern aber gut an.




» [PC] *Blood* war einer der letzten und schönsten klassischen 2,5D-Shooter.

»Wir merkten, daß wir ein System entwickeln konnten, mit dem Grafiker diese Spezialeffekte ziemlich simpel einsetzten konnten – das war die Basis für Sanity. Dieses System kommt in fast allen anderen Titeln von uns zum Einsatz.« TOBY GLADWELL

▶ Zug der 3D-Beschleunigung aufspringen musste. Noch während der Entwicklung von *Blood* arbeitete ein anderes Team bereits an einer eigenen Engine.

Nachdem Monolith 1996 mit der Rendition Verite V1000 die erste 3D-beschleunigte Grafikkarte erhielt, wurde schnell die DirectEngine geboren. Diese entwickelte das Studio später zur LithTech-Engine weiter, die Monolith – selbstverständlich nach zahllosen Upgrades – bis heute nutzt.

Die ersten Schritte mit der unbekannten 3D-Technik waren schwer, teuer und langwierig. Der optische Kontrast zwischen der detaillierten Pixelgrafik von Blood und den simplen 3D-Grafiken des Nachfolgers von 1998 spiegelte die Startschwierigkeiten wider. Auch Toby gesteht die Probleme ein: „*Blood 2* und *Shogo* wurden mit LithTech entwickelt. Der Schritt von detaillierten 2D-Sprites zu 3D-Modellen war heftig. Die Dreiecks-Ausgaberate unserer Engine war sehr gering, die Texturgröße winzig."

Die folgenden Spiele von Monolith orientierten sich weiterhin mehr an privaten Vorlieben des Teams als an Branchentrends. Die Idee zum Mech-Shooter *Shogo – Mobile Armor Division* beispielsweise entstand laut Garrett so: Ein Austauschstudent hatte Hefte wie *Gundam* und *Dancouga* mitgebracht, die dem Team als Inspiration dienten, ein Manga-artiges Spiel zu machen. Monolith verfolgte aber auch simplere 2D-Ansätze wie den Dungeon Crawler *Get Medieval*, der sich *Gauntlet* zum Vorbild nahm. Oder *Gruntz*, ein von *Warcraft 2* inspiriertes Echtzeit-Strategiespiel.

Zwischen 1998 und 1999 veröffentlichte das Studio neun Spiele als Entwickler oder Publisher. Monolith hatte eine Abteilung zur Engine-Entwicklung und bot als Monolith Studios sogar Motion-Capturing als Service für andere Studios an. Mit anderen Wortem: Die junge Firma übernahm sich, geriet in in finanzielle Schwierigkeiten und musste schrumpfen. Toby denkt ungern zurück: „Es war sehr schwer für uns und wir mussten erstmals innehalten, uns zusammensetzen und darüber sprechen, wo wir hinwollen und was für die Zukunft wichtig ist."

Als Ergebnis fokussierte sich Monolith auf die Spiele-Entwicklung; Monolith Studios und die Publishing-Aktivitäten wurden eingestellt. Auch wenn die folgenden Jahren zu den besten der Firma werden sollten, haben Toby und Garrett die sorglos-chaotischen Anfangsjahre auch heute noch in bester Erinnerung.

Mit *Sanity – Aiken's Artifact* erschien 2000 das erste Spiel basierend auf der LithTech-Engine 2.0. Der Hauptcharakter des Top-Down-Ac-


» Kevin Kilstrom schuf die Figuren-Vorlagen zu *Blood*.

WO SIND SIE HEUTE?

GARRETT PRICE



■ Garrett verließ Monolith kurz vor der Warner-Bros-Übernahme und gründete gemeinsam mit alten Kollegen wie Brian Goble das Studio Hipsoft. Zehn Jahre entwickelte er Casual-Download-Spiele wie *Build-A-Lot* und *Flip Words*, stieg aber aus, weil er mit Branchentrends wie Free-to-play nichts anfangen konnte. Nun ist er Vice President bei der Design-Firma Sterling.

TOBY GLADWELL



■ Toby wechselte 2005 zu Secret Lair, die von Activision aufgekauft und in Sierra Online umbenannt wurden. Aktuell arbeitet er an einer geheimen Videobrille mit AR-Elementen, die einen gewissen Bereich unseres Lebens revolutionieren soll. Genauere Infos konnten wir ihm nicht entlocken.

JASON HALL



■ Der ehrgeizige Geschäftsführer von Monolith kletterte nach der Übernahme die Karriereleiter nach oben und ist heute Senior Vice President von Warner Bros. Interactive. Außerdem ist er Geschäftsführer der Plattform Twin Galaxies, wurde von John Carmack gewürgt und hat das Musikvideo „I Play W.O.W." gedreht.

DIE DNA VON MONOLITH PRODUCTIONS



GROSSE PLÄNE

■ Von Anfang an war Monolith ein großes Unternehmen mit eigenem Bürokomplex samt Tonstudios und heuerte viele talentierte Leute an. Durch dieses schnelle Wachstum konnte man aggressiv auf den Markt vordringen und dabei unabhängig bleiben.



GEMEINSCHAFTSGEIST

■ Viele Leute, die bei Monolith ausstiegen, kehrten später zurück. Dieser Teamgeist kam daher, dass man Spiele auf Basis persönlicher Interessen und nicht aufgrund von Trends konzipierte. Ein Traum für talentierte Entwickler.



tiontitels, ein Special Agent mit übersinnlichen Kräften, wurde vom Rapper Ice-T vertont. Der Titel war nicht übermäßig erfolgreich, sorgte in Kombination mit der Veröffentlichung der Voodoo-2-Grafikchips aber für den Durchbruch der LithTech-Engine. Laut Toby hatte *Final Fantasy 7* mit seinen schicken Effekten einen großen Einfluss auf sie gehabt. „Wir merkten, dass wir ein System entwickeln konnten, mit dem Grafiker diese Spezialeffekte ziemlich simpel einsetzen können – das war die Basis für *Sanity*. Dieses System kommt in so ziemlich allen anderen Titeln von uns zum Einsatz."

Der Grundstein für zwei der bis heute bei den Fans beliebtesten Monolith-Titel war gelegt: *No One Lives Forever* und *Alien Versus Predator 2*. Das Studio legte mit diesen Spielen gewissermaßen die Reifeprüfung für sich und die hauseigene Engine ab. Der Kontrast zwischen einem frechen 60er-Jahre-Agentenshooter *NOLF* und einem düsteren, vorlagentreuen Horror-Shooter stand stellvertretend für die Prinzipien von Monolith.

Durch *Alien Versus Predator 2* wurde die Bindung zu Warner Bros. gefestigt, die 2004 Monolith aufkauften (und aus der auch das kurzlebige *Matrix Online* hervorging). Zuvor erschienen noch das in vielen Punkten verbesserte, in manchen Teilen verschlechterte *No One Lives Forever 2* sowie *Tron 2.0*, das einmal mehr ein Herzensprojekt war, wie Toby schwärmt: „Der Kinofilm *Tron* war in unserer Kindheit das Coolste überhaupt gewesen! Ein Spiel in dieser Lizenz zu entwerfen und sogar den Product Designer Syd Mead zu treffen, war ein wahr gewordener Traum für uns! Unsere Shooter-Expertise ermöglichte es uns, ein Spiel zu entwickeln, das sehr positiv aufgenommen wurde."

Auch unter Warner Bros. stach Monolith weiterhin durch kreative Ideen hervor. *F.E.A.R.* setzte neue Maßstäbe bei Grafik und KI von Ego-Shootern und band kunstvoll ein Horror-Szenario ein. Und das Nemesis-System des 2014er-Titels *Mittelerde – Mordors Schatten* wurde von der Mutterfirma sogar patentiert – es sorgt unter anderem dafür, dass sich besiegte Feinde an den Spieler erinnern und frühere Niederlagen oder Siege ihm gegenüber referenzieren. Seit dem 2017 erschienenen Nachfolger *Shadows of War* ist es allerdings still um Monolith geworden – bislang sind nur wenige Gerüchte zum nächsten Projekt durchgesickert. Außer, dass es das Nemesis-System verwenden und das nächste große Ding im Spielesektor werden soll … *

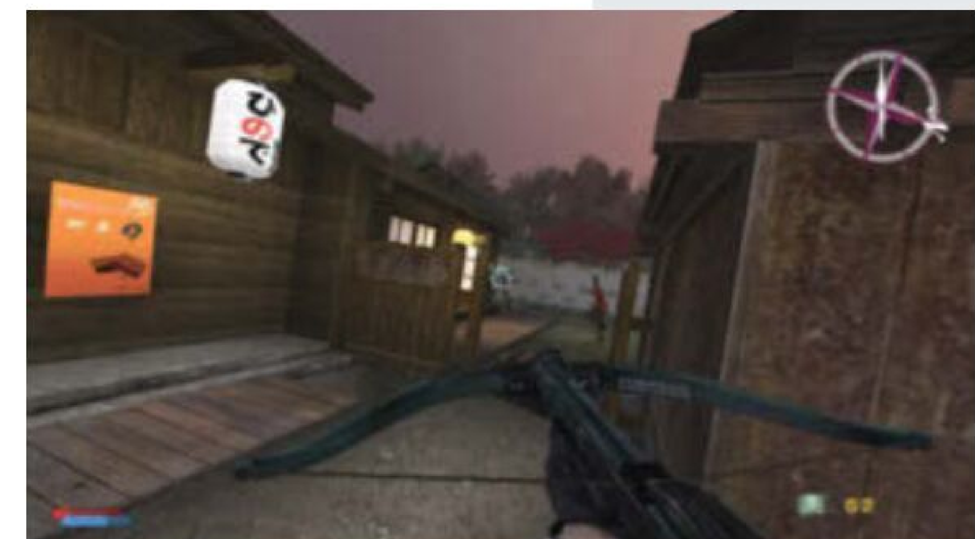


» [PC] *Sanity* blieb unbekannt, war aber sehr wichtig für Monolith.



» [PC] Der Dungeon Crawler *Get Medieval* war von *Gauntlet* inspiriert.

» [PC] *No One Lives Forever 2* erweiterte den Egoshooter um simple Rollenspielmechaniken.



ZEITSTRAHL

1999
Nach Jahren voller Wachstum muss Monolith Personal entlassen und die Publishing-Abteilung sowie das Motion-Capture-Studio schließen. Der Fokus liegt nun auf Spiele- und Engine-Entwicklung.

2000
Mit *No One Lives Forever* erscheint das erste kommerziell erfolgreiche LithTech-Spiel, woraufhin LithTech als eigene Firma zur Engine-Entwicklung ausgegliedert wird.

2001
Mit *Alien Versus Predator 2* erscheint das erste Spiel in Zusammenarbeit mit Warner Bros., außerdem startet die Entwicklung des Online-Rollenspiels *The Matrix Online*.

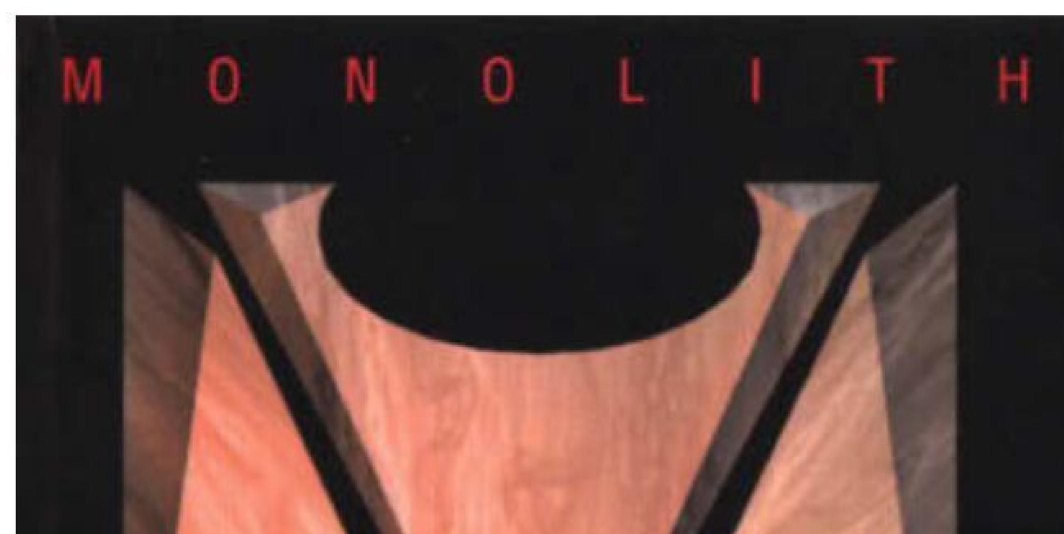
2003
Mit *Tron 2.0* veröffentlicht Monolith ein weiteres großes Lizenzspiel auf mehreren Plattformen. Zudem starten die Arbeiten an dem übernatürlichen Shooter *F.E.A.R.*

2004
Monlith wird von Warner Bros. übernommen, woraufhin die meisten Gründungsmitglieder das Studio verlassen.



KREATIVES CHAOS

Die frühen Tage von Monolith beschreibt Toby Gladwell als wildes Durcheinander. Das Studio folgte nie Standard-Formeln bei der Entwicklung. Unterschiedlichste, teils sehr ungewöhnliche Ideen wurde nicht niedergemacht, was sich im Werk des Studios zeigt.



SATTER SOUND

Es gab viele Audiophile bei Monolith, durch das eigene Tonstudio konnte man hohe Qualität und grandiose Sounddesigns sicherstellen. Man höre nur mal die Dialoge von *Blood*, die Musik von *No One Lives Forever* und die gruseligen Geräusche in *Alien Versus Predator 2*.



LITHTECH-ENGINE



Als 3D-Grafiken zum Standard wurden, machte sich Monolith an die Entwicklung einer eigenen Engine. Der Anfang war schwer, letztlich zahlte sich der Ehrgeiz aber aus und gewährte dem Studio beim Game-Design mehr Freiheit.







No One Lives Forever

KANN KATE MICH 2021 NOCH BEGEISTERN?



» **PUBLISHER:** MONOLITH PRODUCTIONS
» **ERSCHIENEN:** 2000
» **HARDWARE:** WINDOWS-PC, PS2, MACOS

Von Jörg Langer

Kultspiele und Klassiker strahlen oft gülden in der Erinnerung, bis man den Fehler begeht, sie sich erneut auf den Bildschirm zu holen. Hat diese Einleitung etwas mit *No One Lives Forever* zu tun, einem der heißgeliebtesten Kulttitel im Bereich Ego-Shooter?

Dass es bei Monolith chaotisch-kreativ zuging und sowohl *NOLF* als auch *NOLF 2* tolle Spiele waren, konntet ihr auf den vorstehenden zehn Seiten lesen. Aber wie spielt sich dieser Superduper-Extraklassiker mit der coolstfrechst-sexiest-klügsten Agentenheldin aller Äonen tatsächlich im Jahr 2021? Ich habe meine frischen Spielerlebnisse bei *No One Lives Forever* mit dem damaligen Test in *GameStar* 1/2001 verglichen, angefertigt von Hauptspion Peter Steinlechner („Spionage der Spitzenklasse") und den Nebenagenten Martin Deppe („Blondinen bevorzugt") sowie Jörg Langer („Schlau wie James, spannend wie Bond"). Zur Sicherheit: Die Klammer-Zitate bezogen sich auf das Spiel, nicht auf die Tester.

„Grafisch ist das gesamte Spiel spektakulär in Szene gesetzt": Bekanntlich altert nur eine Sache schneller als Männer in ihren späten 40ern, und das ist frühe 3D-Grafik. Zwar haben die *NOLF*-Figuren nicht die Polygon-Hungerdiät ihrer *Deus Ex*-Kollegen durchlitten, aber selbst Hauptfigur Kate Archer kommt arg kantig und hölzern animiert daher. Bei Gesichtstexturen und Mimik hat Monolith sich große Mühe gegeben; mit viel gutem Willen kann ich Ersteren eine gewisse Plastizität zubilligen und Letzterer, dass sie rudimentär existiert. Aber selbst die grelle Swinging-Sixties-Farbgebung rettet die Grafik nicht.

„***No One Lives Forever* setzt neue Maßstäbe in Sachen Gegner-KI":** Bekanntlich altert nur eine Sache schneller als Spieleredakteure im 27. Jahr ihrer Karriere, und das ist 90er-Jahre-Actionspiel-KI. Okay, auch heute noch erlebe ich das damals so gelobte „Auffächern", wenn ein Gegnerhaufen meiner gewahr wird. Aber das meiste, was damals für KI-Begeisterung sorgte (Feind wirft Tisch um und verschanzt sich dahinter) ist schlicht geskriptet. Okay, wenn eine Wache zum Alarm-Schalter rennt, strömen kurz darauf die Feinde aus dem



ganzen Level herbei. Doch in der Realität sieht das so aus, dass ich mich günstig positioniere, das Feuer eröffne und dann eben 15 Bösewichte binnen einer Minute über den Haufen ballere, weil sie frontal auf mich zustürmen.

„Schauplätze und Wendungen stecken die letzten Bond-Filme in die Tasche“: Im Jahr 2000 waren „die letzten Bond-Filme“ mit Pierce Brosnan besetzt gewesen, was zwar die Messlatte höher legte als bei den beiden davor (Timothy Dalton), aber auch nicht sehr hoch. Kate Archer kommt wirklich herum, besucht Marokko, London, Ost-Berlin, Hamburg, Bremen, die USA, die Karibik und sogar eine Raumstation. Aber die Levels sind so leer wie eine Schul-Turnhalle in den Sommerferien, die allermeisten Türen bleiben zu, Vertikalität im Leveldesign gibt es nur stellenweise, physische Interaktion mit der Spielwelt (jenseits von Flaschen zerballern) existiert kaum. Ein Bond-Film wirkt da doch ein klein wenig lebendiger.

Musste ich also so richtig leiden beim Neuspielen von *NOLF*? Weit gefehlt! Denn wenn man sich an das Leveldesign gewöhnt, die Bedienung angepasst (Feuern liegt auf STRG?!) und die Schwierigkeit erhöht hat (dann muss man schleichen), fallen immer stärker die Vorzüge ins Gewicht.

NOLF ist ein vielseitiger Ego-Shooter. Ich darf die Ausrüstung anpassen. Schritte machen je nach Untergrund unterschiedlich viel Lärm. Vielseitigkeit wird großgeschrieben – Schleichen, Snipern, Fahren, Suchen, Ballern, Reden wechseln sich ab. Vor allem aber ist *NOLF* schreiend komisch – etwa die Unterhaltungen, die Kate mit ihren sexistischen Vorgesetzten führt, aber auch die absurden Gespräche der Bösewichte untereinander (oder mit einem Affenverkäufer …). Wer auch nur ein bisschen Sinn für Ironie und abstrusen Humor hat, wird vor lauter Lachen Probleme beim Anvisieren der nächsten Schergen bekommen. So ging das übrigens auch Anatol Locker, als wir *No One Lives Forever* unlängst für ein *Stunde der Kritiker*-Video auf GamersGlobal.de neu erlebten.

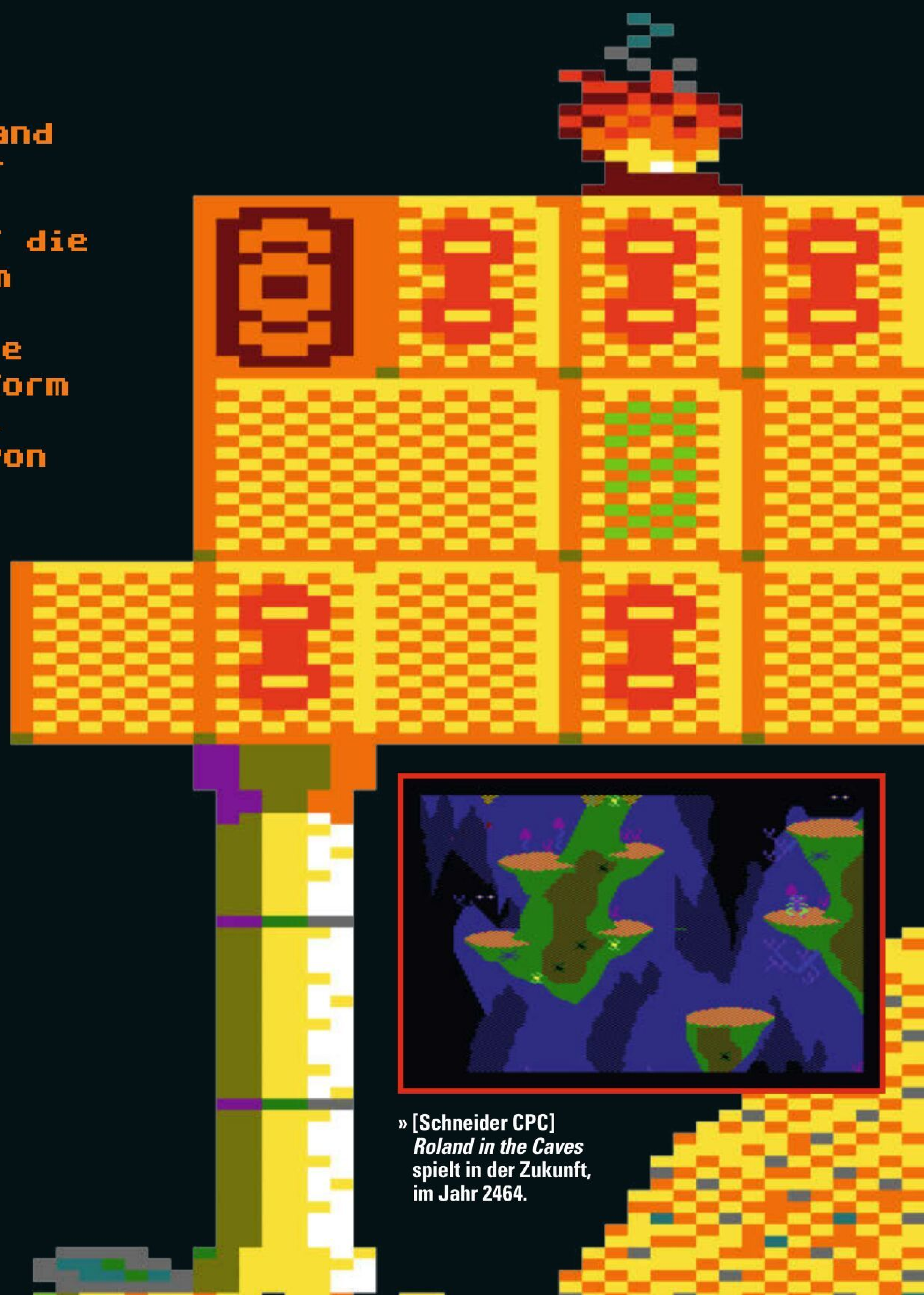
Mein Fazit: Kate Archer ist tatsächlich die coolste aller Videospiel-Heldinnen. Und *No One Lives Forever* das Neuspielen unbedingt wert. *

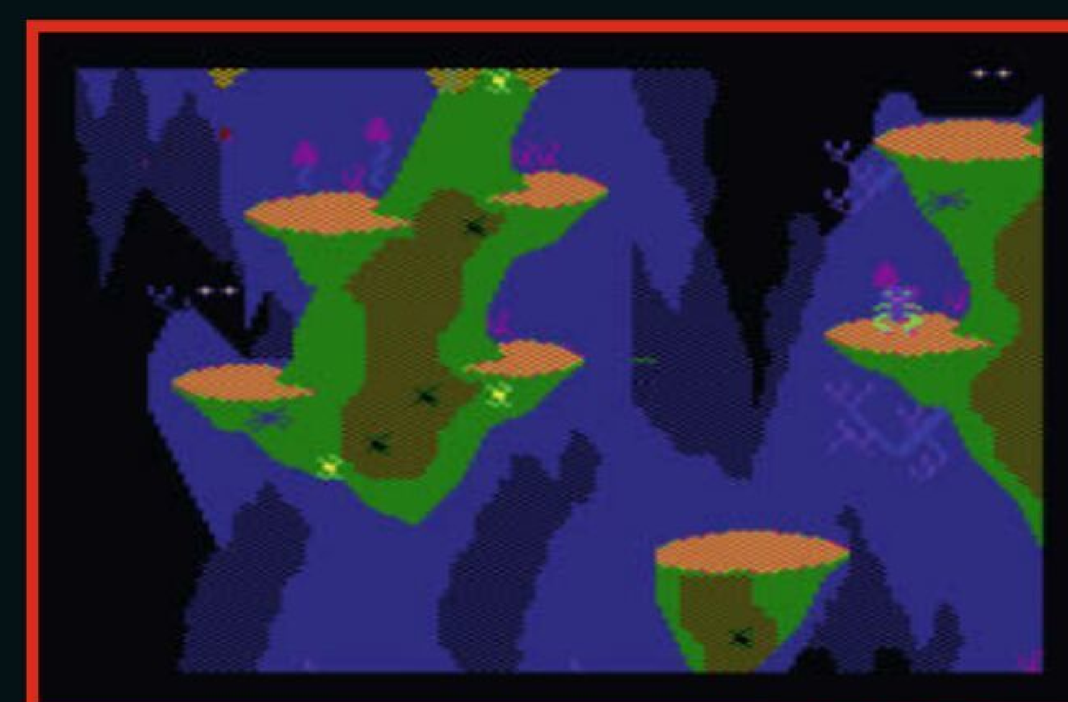
ROLAND

Der CPC 464 befand sich noch in der Entwicklung, als sich Amstrad auf die Suche nach einem Maskottchen für die ersten Spiele der neuen Plattform machte. Dies ist die Geschichte von Roland.



» Roland hat seinen Namen von Amstrad-Berater Roland Perry.





» [Schneider CPC] *Roland in the Caves* spielt in der Zukunft, im Jahr 2464.

Mario, Sonic, Lara und unzählige andere Maskottchen kennt jeder. Doch ein Bild von Roland zu zeichnen, dem Charakter, der den Schneider CPC 464 bewerben sollte, ist schon schwieriger. Denn Roland trat in mehreren Spielen auf und war nicht immer der Gleiche. Er nahm nicht nur eine menschliche Gestalt an, sondern war anfangs nur ein Block mit Armen, Beinen und einem lächelnden Gesicht. In einem Spiel war Roland tatsächlich ein Floh.

Warum aber ausrechnet der Name Roland? Der CPC 464 trug in der Projektphase den Namen ARNOLD. Amstrad spielte mit den Buchstaben herum und kam auf Roland als Anagramm des Projektnamens. Wie passend, dass es mit Roland Perry auch einen Roland gab, der für Amstrad als Technikberater arbeitete.

Amstrad gründete für die 464-Spiele die Softwareabteilung Amsoft. Sie sollte Spiele mit einer Figur namens Roland entwickeln. Allerdings gab es Roland nicht als fertige Figur oder Zeichnung, es gab keine Strategie, keinen roten Faden. Und damit „gab es auch keinen Grund, ihn immer gleich aussehen zu lassen", so Roland Perry.

Warum ist die *Roland*-Spieleserie dann so interessant, wenn sie doch nur eine wilde Mischung war? Nun, Zehntausende CPC-Fans kamen damit in Berührung. Und Roland half Amstrad bei der Etablierung in Spanien.

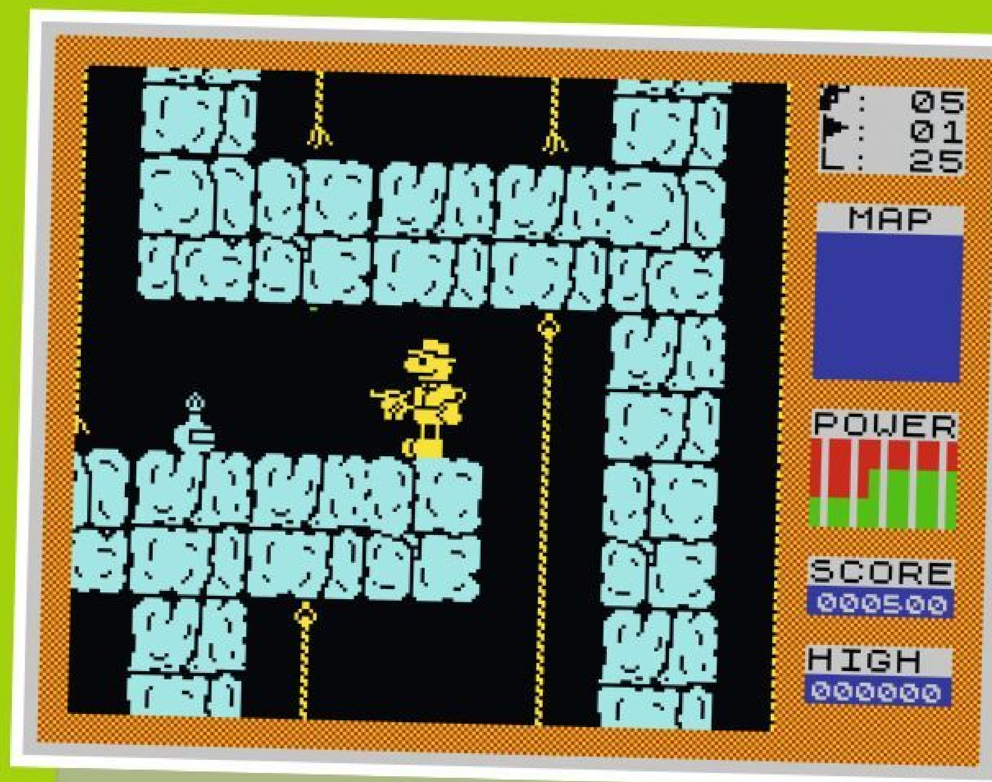
Und das ging so: 1983 stellte die junge spanische Computerfirma Indescomp Spiele und Hardware für ZX Spectrum, VC 20, Commodore 64 und MSX her. Das von José Luis Domínguez gegründete Kleinunternehmen hatte bereits erfolglos versucht, Acorn-Computer in Spanien zu vertreiben. Mehr Glück hatte José Luis mit Software, da er einige bemerkenswerte Programmier-Talente beschäftigte.



» [Schneider CPC] In seinem Debüt *Roland in the Caves* war Roland noch ein Floh.

SEITEN-SPRÜNGE

ROLAND ON THE ROPES (FRED) AUF ANDEREN COMPUTERN.



ZX SPECTRUM

Flackernde Grafik und eine Reihe grober Soundeffekte drohen den Spaß zu verderben. Dem gegenüber stehen gute Animationen, eine Karte, ein einfaches, klares Farbschema und ansteigender Schwierigkeitsgrad.



COMMODORE 64

Die C64-Version fühlt sich schneller und präziser an. Es gibt mehrere Schwierigkeitsgrade, eine Punkteanzeige und sogar etwas Musik im Spiel (die allerdings schnell nervt). Bomben öffnen Wände zum nächsten Labyrinth.



SCHNEIDER CPC

Für den CPC wurde *Fred* in *Roland on the Ropes* umbenannt. Es ist etwas einfacher als auf den anderen Systemen und bietet eine schöne Grafik (die allerdings auch flackert), schnelle Action und die C64-Musik im Intro.

MEHR VON AMSOFT

FLOP UND TOP: AMSOFT HATTE ALLES.



HARRIER ATTACK

Dieser seitwärts scrollende *Scramble*-Klon wurde vom Durell-Software-Programmierer Mike Richardson entwickelt und vom Falklandkrieg inspiriert. Lag dem CPC 464s bei, von dem gut 100.000 Exemplare verkauft wurden.



SORCERY+

Das beste Amsoft-Spiel und auch einer der besten Arcade-Titel für den CPC. *Sorcery+* (eine Fortsetzung von *Sorcery*) sah dank seiner farbenfrohen, detaillierten Grafik und der schnellen, flüssigen Animationen unverschämt gut aus.



QABBALAH

„Dieses isometrische Spiel wurde nicht gut angenommen", erinnert sich Gem-Software-Chef John Line. Es sah gut aus, war aber bockschwer (unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad). Das lag vor allem an zu gut versteckten Items.

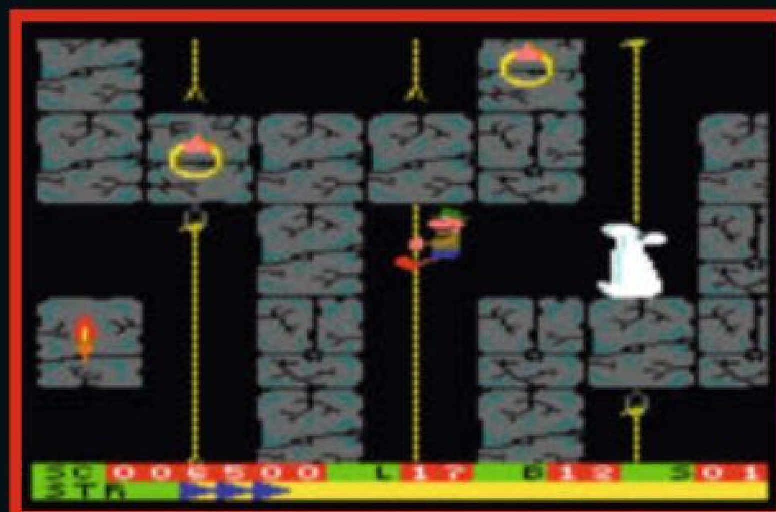


PYJAMARAMA

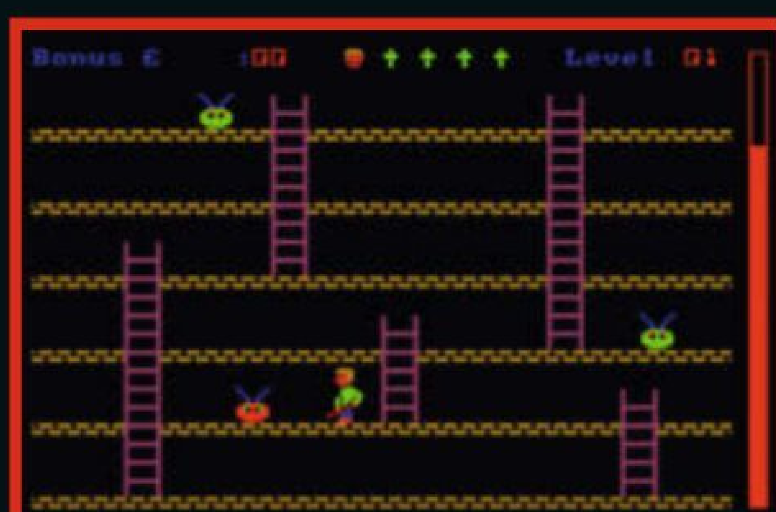
Die Grafiken stammen von der Spectrum-Version. Held Wally Week war bereits in *Automania* im Einsatz, wo er Gegenstände sammeln und verwenden mussten, um seine Schicht in der Autofabrik nicht zu verpassen.



» **[Schneider CPC] Alan Sugar entschied, *Fred* in *Roland on the Ropes* umzubenennen.**



» **[Schneider CPC] Die Gespenster können nur verschreckt, nicht getötet werden.**



» **[Schneider CPC] *Roland Goes Digging* war das Gem-Software-Debüt.**

> » Ich hatte die Grafiken des Originals selbst erstellt, aber für den CPC brauchte ich Hilfe. «
>
> PACO SUÁREZ

▶ Einer von ihnen war Paco Suárez, der uns verrät: „1983 erstellte ich eine Simulation eines parabolischen Schusses als Beispiel dafür, wie der ZX81 für Bildungszwecke eingesetzt werden könnte." Dies führte zur Entwicklung eines Spiels namens *La Pulga* (der Floh). Das Konzept bestand darin, einem gefangenen Floh dabei zu helfen, aus einer Höhle herauszuspringen. Es gab nur zwei Steuertasten: links und rechts. Wurde eine Taste gehalten, füllte sich eine Anzeige. Wurde die Taste losgelassen, sprang der Floh in die entsprechende Richtung, wobei die Stärke des Sprungs von der Länge des Tastendrucks abhing. Einem auf dem Bildschirm erscheinenden Drachen mussten die Spieler zusätzlich ausweichen.

La Pulga erwies sich als süchtigmachend, innovativ und skurril zugleich. Mit dem Mathematiker Paco Portalo bildete Paco bei Indescomp ein internes Zwei-Mann-Team namens Paco & Paco. „Wir waren alte Freunde und sahen uns häufig in Badajoz, der Stadt, in der wir lebten", fährt Paco Suárez fort. „Er war daran interessiert, den ZX81 für wissenschaftliche Arbeiten einzusetzen. Wir haben viel über Computer gesprochen, obwohl wir unterschiedliche Ansätze und Interessen verfolgten. Als ich mit der Entwicklung von *La Pulga* begann, war es Zufall, dass wir am Ende zusammengearbeitet haben."

Und *La Pulga* wurde ein Bestseller. „Das Spiel war das erste, das in Spanien für Heimcomputer vermarktet wurde", so Paco. „Bis dahin wurden Spiele für Arcade-Automaten entwickelt." Schnell wurden Publisher auf das Spiel aufmerksam. Rod Cousens, Gründer von Quicksilva, kaufte die Rechte für den britischen Markt und benannte es in *Bugaboo (The Flea)* um. Quicksilva nahm auch ein anderes Indescomp-Spiel namens *Fred* mit dazu. *Fred* wurde auf dem ZX Spectrum von Fernando Rada, Camilo Cela



OH MUMMY

Deutliche Einflüsse der Arcade-Titel *Amidar* und *Pac-Man*. In einer Pyramide muss man Schätze und königliche Mumien bergen, indem man um die Kisten jeweils einmal herumlief. Simpel, dafür mit schrecklicher Musik.



SULTAN'S MAZE

Amsoft hat dieses Gem-Software-Spiel ein Jahr nach seiner ursprünglichen Veröffentlichung mit dem CPC 464 gebündelt. Es war der ambitionierte Versuch, mit BASIC 3D-Grafik zu erzeugen. Das Amstrad-Magazin *Amtix* vergab 27 %.



THE GALACTIC PLAGUE

Eine weitere Arbeit von Paco Suarez, der zufällig die Roland-Spieleserie gestartet hat. Den Screenshot zu erstellen war keine leichte Aufgabe: Es mag schnell und flüssig sein, aber das Game Over kommt hier ebenso schnell und flüssig.



BRIDGE-IT

Epicsoft, die auch *Roland on the Run* veröffentlichten, schuf hier so eine Art Opa von *Lemmings*. Sprites mussten von einem Punkt zum anderen gelangen, indem vier Brücken zum richtigen Zeitpunkt abgesenkt wurden.

und Carlos Granados entwickelt und spielt in der Pyramide von Tootiecarmoon. Ein an Indiana Jones erinnernder Archäologe erforschte sechs prozedural generierte Levels, sammelte Schätze und wich Gegnern aus. Auch *Fred* verkaufte sich gut.

Trotzdem wollte José Luis sich immer noch auf Hardware konzentrieren, da er darin höhere Gewinnmargen vermutete. Er hatte gehört, dass Amstrad kurz vor der Markteinführung eines neuen Computers stand, also rief er ständig den Produktionsleiter Bob Watkins an und bat um ein Treffen. Bob blockte José ab, bis dieser ihm erzählte, dass seine Firma hinter dem Bestseller *Bugaboo (The Flea)* steckte, der auch in Großbritannien zur Nummer eins aufgestiegen war. Da wurde Bob hellwach und fragte José Luis, ob er das Spiel auf den CPC 464 portieren könne. José Luis bejahte. Ein Treffen wurde arrangiert, und so reiste José Luis zu Amstrads Fabrik in Tottenham.

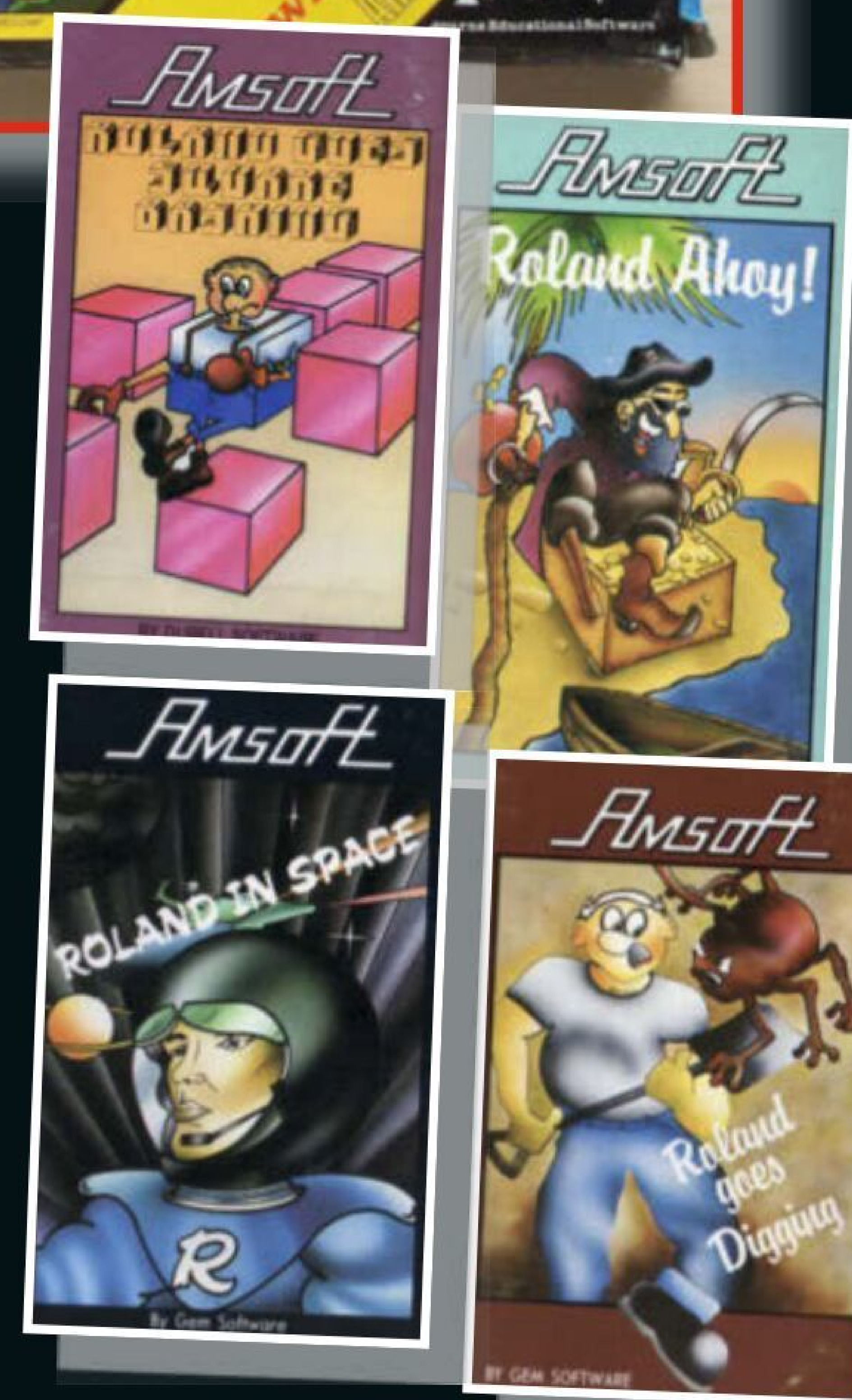
Bob wollte wissen, wie lange die Portierung des Spiels dauern würde. José Luis sagte ihm einen Monat zu. Er bekam einen Prototyp des CPC ausgehändigt, den er mit nach Madrid nahm. Als er dem Team sagte, dass sie nur einen Monat Zeit hätten, fiel denen die Kinnlade herunter. „Amstrad wollte, dass das Spiel gleichzeitig mit dem Rechner auf den Markt kommt", rechtfertigt Paco die Hektik. Die Verlockung, einen Launch-Titel



» Das kostenlose Spielepaket, das einem CPC 464 beilag.

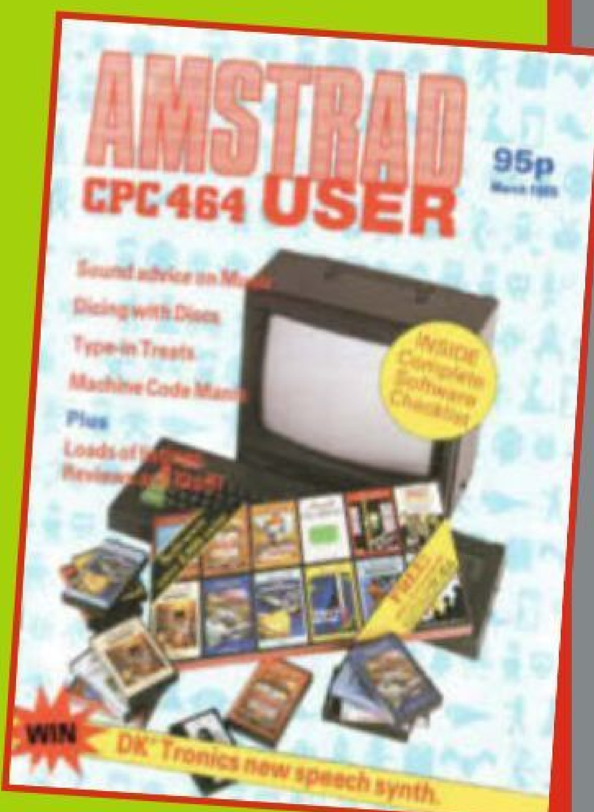
für den neuen Computer von Amstrad zu schreiben, war ihm genug, sodass er sein Team loslegen ließ. Um Zeit zu sparen, wurde das Intro von *La Pulga* weggelassen.

Was jedoch beibehalten wurde, war das vollständige Scrolling und der Timer. „Angesichts des simplen Konzepts schien mir das Zählen der Zeit der natürliche Weg, um den Erfolg im Spiel zu messen", erinnert sich Paco. Auch wurde das CPC-Spiel dank des Künstlers Juanjo Redondo bunter. „Ich hatte die Grafiken des Originals selbst erstellt, aber für den CPC brauchte ich Hilfe, weil ich wenig Zeit dafür hatte", fügt Paco hinzu. „Zum Glück konnte ich auf Juanjo ▶



ROLAND-LISTINGS

ZWEI WEITERE *ROLAND*-SPIELE GAB ES NUR ZUM ABTIPPEN.



Die *Roland*-Geschichte endete nicht mit den acht Spielen, die kommerziell veröffentlicht wurden. Amsoft hatte nämlich auch ein eigenes Magazin, *Amstrad Computer User*. Dort gab es zwei *Roland*-Spiele als Listing zum Abtippen! *Roland Takes A Running Jump* erschien in vier Ausgaben zwischen November 1985 bis März 1986 (ein Monat wurde aus irgendeinem Grund verpasst). Der Code wurde Keith Wilson und Marcus Sharp zugeschrieben und ließ die Spieler durch Amstrads Büro hüpfen, Chef Alan Sugar ausweichen und 3-Zoll-Disketten sammeln.

„Amsoft hatte nichts dagegen, den Namen *Roland* zu verwenden", erinnert sich der damalige Herausgeber des Magazins, Simon Rockman. „Es gab ja kein geistiges Eigentum auf Roland. Die *Roland*-Spiele waren ein gemischter Haufen und hatten nur den Namen gemein."

Simon war auch Redakteur, als das Magazin in Ausgabe 22 sein zweites *Roland*-Spiel herausbrachte: *Roland in the Haunted House* (1985). Der *Pac-Man*-Klon stammte von C. Wakelin und landete 1986 auch auf einer Compilation-Kassette in Spanien namens *Your Computer 3*.

Diesmal wurde es in *Arnold in the Haunted House* umbenannt – ein Hinweis auf Amstrads internen Codenamen für die CPC. Roland war ein Anagramm von Arnold, Arnold eines von Roland – so schloss sich der Kreis.





» [Schneider CPC] *Roland on the Run*, ein mieser *Frogger*-Klon.

zählen, einen guten Freund und fähigen Grafiker. Er hat alle Entwürfe auf Millimeterpapier gemacht und ich habe sie in Kleinstarbeit auf den Computer übertragen."

Parallel half das Indescomp-Team mit Unterstützung von Paco Menéndez dabei, auch *Fred* auf den CPC zu portieren, um daraus ein farbenfroheres Spiel zu machen. „Ich arbeitete nachts an *La Pulga*, und morgens übernahmen die anderen Jungs den CPC-Prototyp für *Fred*.", schmunzelt Paco.

Die Umsetzung beider Spiele auf den CPC dauerte wie versprochen nur einen Monat. Als sie fertig waren, rief José Luis Bob an und bestand darauf, ihm die Spiele in London persönlich vorzuführen. Nach seiner Ankunft bat er, dass Alan Sugar ebenfalls anwesend sei. Bob stimmte widerstrebend zu und bat seinen Chef zu dem Treffen hinzu. Tatsächlich erschien dann der Chef, Gründer und Visionär von Amstrad, wenngleich leicht verärgert.

José Luis präsentierte den beiden *Bugaboo (The Flea)*, was allerdings erst im zweiten Versuch klappte. Dann zeigte er sein zweites Spiel, *Fred*, und Alan Sugar gefiel, was er sah. *Fred* wurde prompt zu *Roland on the Ropes*, während *Bugaboo (The Flea)* in





» [Schneider CPC] In *Roland Ahoy!* macht ein Seeungeheuer Jagd auf Roland.





» [Schneider CPC] *Roland Ahoy!* hieß in Frankreich *Roland A L'Abordage*.

» Durell hat nie *Roland*-Spiele geschrieben. Nur *Harrier Attack* haben wir an Amsoft verkauft.«

ROBERT WHITE

Roland in the Caves umbenannt wurde. Alan Sugar bat Bob, die Lizenzvereinbarung zu regeln, und machte auf dem Absatz kehrt, um zu gehen. José Luis wusste jedoch, dass Tantiemen keine Garantie für Reichtum waren, insbesondere wenn er ein Spiel für einen Computer entwickelte, der noch nicht einmal im Handel war. Also setzte José Luis alles auf eine Karte. Er holte tief Luft und rief dem Amstrad-Gründer hinterher: „Ich verkaufe dir die Spiele nicht."

Alan Sugar war verblüfft. „Ich werde sie dir schenken", fuhr José Luis fort und erklärte, dass er damit beweisen wollte, dass das Indescomp-Team hart arbeitet, talentiert und ehrlich ist. Als Gegenleistung forderte er lediglich das Versprechen von Alan Sugar, an Indescomp zu denken, falls er jemals in den spanischen Markt eintreten und einen Vertrieb brauchen würde. Sie führten das Gespräch in Sugars Büro weiter, wo sie überlegten, wie viele Rechner sie bis Weihnachten nach Spanien schaffen könnten.



» [Schneider CPC] *Roland Goes Square Bashing* von Simon Francis.

Indescomp sollte eine große Rolle beim Erfolg von Amstrad in Spanien spielen. *La Pulga* begründete außerdem die „Goldene Ära spanischer Software", denn in den Folgejahren stürzten sich immer mehr spanische Programmierer auf die 8-Bit-Heimcomputer, sodass Spanien zum zweitgrößten Produzenten von 8-Bit-Software aufstieg (hinter Großbritannien), mit besonderer Stärke beim CPC. Doch den Sprung auf 16 Bit schaffte die spanische Software-Industrie dann nicht mehr, sodass ihre Goldene Ära Anfang der 1990er Jahre endete.

Was Roland Perry betrifft, so besteht er darauf, dass es ihm nicht allzu wichtig war, dass die Spiele nach ihm benannt wurden: „Spiele nach mir benannt zu haben war keine große Sache, über die ich mich gefreut hätte."

Roland on the Ropes und *Roland in the Caves* wurden Teil eines 12-Spiele-Bundles, das bei jedem CPC 464 kostenlos beigelegt wurde. Amsoft versuchte unter der Leitung von Peter Roback 1984, die Serie zu erweitern, indem weitere Software-Entwickler zusätzliche Titel entwickelten. *Roland Goes Digging* zum Beispiel wurde vom freiberuflichen Programmierer Chris Hunt im Auftrag von Gem Software geschrieben. Roland muss darin Löcher graben, in die Außerirdische plumpsen – ähnlich wie später bei *Lode-runner*. Amsoft veröffentlichte es für neun Pfund. „Aliens durch Löcher fallen zu lassen ist alles, was man tun muss", zeigte sich das englische Fachmagazin *Amstrad Action* ziemlich enttäuscht.

Computersmith wurde mit *Roland Ahoy!* für den CPC 464 beauftragt. Das Karibik-Abenteuer verwandelte Roland in einen skrupellosen Piraten, der Schätze aus Golden Harbour sammeln und in eine ▶

FRED WIRD SIR FRED

DAS IST ROLANDS VERMÄCHTNIS.

Amsoft gab die *Roland*-Serie 1985 auf, aber sein Geist lebt in drei anderen Spielen weiter. *Doors of Doom* (1985) war trotz des Namens ein *Roland*-Spiel mit einem Charakter wie in *Roland in Time* und *Roland in Space*: blauer Hut, ein rotes Oberteil und eine gelbe Hose.

Gem-Software-Chef John Line erwägt, alle drei Spiele auf Windows-PCs zu portieren. Die anderen von Roland inspirierten Titel waren *Sir Fred* (1986) und *Poogaboo* (1991). *Sir Fred* wurde als Fortsetzung von *Fred* (oder *Roland on the Ropes*) entwickelt, *Poogaboo* war ein Sequel von *Bugaboo (The Flea)*, bekannt als *Roland in the Caves*.





» [Schneider CPC] Nur *Roland in Space* und *Roland in Time* sahen sich ähnlich.



» [Schneider CPC] In *Roland in Space* gab es 158 Items zu sammeln.



» [Schneider CPC] *Roland in Space* nutzte den Amstrad-SSA-1-Sprachsynthesizer.

» [Schneider CPC] *Roland in Time* erschien auch auf dem Tatung Einstein.



versteckte Höhle verschiffen musste. Epicsofts Beitrag zur Roland-Serie hieß *Roland on the Run*. Dafür produzierte Epicsoft eine eigene Version von *Frogger*, kehrte jedoch den üblichen Spielablauf um, sodass der Spieler den Charakter von oben nach unten steuern musste. Leider war *Roland on the Run* langweilig: Die Grafik bot kaum Abwechslung, der Ton war ein irritierendes helles Rauschen. Es wurde so berüchtigt, dass sich ein Autor eines Amstrad-Magazins in einem Artikel über eine besonders verkorkste Tabellenkalkulation zu folgendem Vergleich hinreißen ließ: „Die Verantwortlichen für das Durcheinander sollten gezwungen werden, *Roland on the Run* zu spielen, bis sie um Gnade winseln!“

Besser war *Roland Goes Square Bashing* von Durell Software, das zweifelsfrei vom Klassiker *Q*bert* inspiriert war. Auf 20 Bildschirmen suchte sich Roland einen Weg über eine Reihe von Kacheln, wobei er jede mindestens einmal berühren musste. An diesem Spiel kann man heute noch sehen, dass Amsoft bei der *Roland*-Serie auf jegliche Konsistenz pfiff: Roland war diesmal nur ein quadratischer Block. Durells Firmengründer Robert White lehnt jegliche Verantwortung für *Roland Goes Square Bashing* ab: „Tut mir leid, aber Sie haben die falsche Firma“, sagte er der Redaktion. „Durell hat nie *Roland*-Spiele geschrieben. Soweit ich weiß, war *Harrier Attack* der einzige Titel, den wir an Amsoft verkauft haben.“ Als wir nicht lockerlassen, vermutet er schließlich, dass sein damaliger Entwickler Simon Francis auf eigene Rechnung gearbeitet hat. „Simon hat mir *Roland Goes Square Bashing* nie gezeigt. Amsoft hat Durell definitiv nichts dafür bezahlt.“

Bleiben noch *Roland in Time* und *Roland in Space*. Die kamen wieder von Gem Software und brachten (als Nachfolger von *Roland Goes Digging)* erstmals eine gewisse Kontinuität in die Serie, da sie tatsächlich zweimal denselben Charakter verwendeten: Roland trug einen kleinen blauen Hut, ein rotes Oberteil und eine gelbe Hose.







Aber wie kam Gem Software überhaupt zu Roland? John Line und seine Frau Sandra, die das Unternehmen gegründet hatten, entwickelten Spiele für den ZX Spectrum und Camputers Lynx: Letzterer war ein britischer 8-Bit-Heimcomputer, der im März 1983 auf den Markt kam und kaum ein Jahr durchhielt. Nur 30.000 Stück wurden abgesetzt, was dazu führte, dass Camputers in Konkurs ging und Gem Software mehr als 20.000 Pfund schuldig blieb. Infolgedessen fror die Bank Gems Geschäftskonto ein und verklagte das Ehepaar auf Herausgabe ihres Wohnhauses. Gem ging schließlich in Liquidation, doch John und Sandra gründeten sofort Gem Software Limited. *



DIE AMSOFT-PROTOTYPEN

AMSTRAD BRAUCHTE SPIELE UND UNTERSTÜTZTE DESHALB DIVERSE ENTWICKLER.

Schon bevor Amstrad den CPC 464 veröffentlichte, wusste man, dass der Computer zum Erfolg eine große Software-Bibliothek brauchen würde. Um ein Sortiment mit 50 Titeln zu erstellen, bat die Software-Abteilung Amsoft um die Erstellung von 50 Prototypen und die Versendung an diverse Entwickler.

Roland Perry, der nur drei Monate Zeit hatte, um vom Konzept bis zum ersten funktionierenden Prototyp zu kommen, erinnert sich: „Irgendwann haben wir es geschafft, 46 oder 47 davon zu versenden."

Diese handgefertigten Rechner hatten kein CPC-Logo. Ein Etikett gab an, dass es sich um einen Amstrad-64k-Mikrocomputer handelte. Die Entwickler erhielten ein 5-Volt-Netzteil und einen Amstrad-14-Zoll-Farbfernseher ohne Tuner und einer Buchse auf der Rückseite, um ihn in eine Art Acorn-Monitor zu verwandeln.

„Äußerlich war er nicht von dem finalen 464 zu unterscheiden", sagt Roland. „Auch das Motherboard war zu 99 Prozent identisch mit den letzten Produktionseinheiten." Die Prototypen wurden mit einem technischen Handbuch geliefert. „Es war 500 Seiten lang und damals einmalig", fährt Roland fort. Gill Lambert, Marketing Services Executive von Amstrad, erhielt die Aufgabe, sowohl die Rechner als auch die Handbücher mit Rolands Opel Astra GTE auszuliefern.

Indescomp-Gründer José Luis Domínguez hat jedoch seinen CPC-Prototyp als „Höllenmaschine" bezeichnet: einen überhitzungsanfälligen Computer mit einem einfachen Bildschirm und vielen herausstehenden Kabeln. Dazu sagt der ehemalige *Amstrad Computer User*-Redakteur Simon Rockman, der noch immer einen der grauen Prototypen besitzt: „Ich weiß, wovon José Luis spricht, und das ist ein viel früheres Modell als meiner."



» „Für jeden ist etwas dabei", heißt es in der Anzeige. „Von *Roland on the Ropes* bis zur Textverarbeitung."

Bekannt ist nur, dass *Roland in the Caves* und *Roland on the Ropes* auf einem Prototyp bei Indescomp entwickelt wurden. Zu *Roland in Time* und *Roland in Space* sagt John Line von Gem Software: „Ich habe sie auf einem CPC-664-Prototyp entwickelt. Es war ein gehackter 464, bei dem ein 3-Zoll-Diskettenlaufwerk das Bandlaufwerk ersetzte." Roland sagt wiederum, dass er sich nicht sicher sei, ob es einen 664-Prototyp gab. „Vielleicht ist dies ein 464 mit Vorserien-DDI-1, was gegenüber dem 664 natürlich den Vorteil gehabt hätte, die Software auf Diskette zu entwickeln und auf Band speichern zu können."



» Ein Prototyp des Amstrad CPC 464 (Quelle: CPCLER, cpcwiki.eu).

EXPERTENWISSEN

SILK WORM

Arcade-Ballereien für zwei Spieler gleichzeitig waren gegen Ende der 1980er Jahre sehr populär. *Silkworm* stach aber besonders hervor. Wir schwingen uns auf den Pilotensitz des Tecmo-Klassikers.

Hubschrauber haben im Lauf der Jahre für jede Menge Nervenkitzel in Arcade-Spielen gesorgt, von Brøderbunds *Choplifter* bis hin zu Irems *Mr. Heli* und Toaplans *Twin Cobra*. Auch Fahrzeuge wie ein gepanzerter Wagen (*BreakThru*, 1986) und ein Jeep (Konamis *Jackal*, ebenfalls 1986) wurden zu Baller-Protagonisten. Fast schon zwangsläufig kam jemand bei Tecmo 1988 auf die Idee, Flug- und Fahrzeuge in einem Shoot-em-up zu kombinieren, das sich zu zweit ganz anders spielte als allein.

Die Handlung von *Silkworm* ist genretypisch unterkomplex: Der böse Supercomputer MH-C2 ist verrückt geworden und will die Welt versklaven. Also hüpft der Spieler in den Sitz eines Kampfhubschraubers oder Jeeps und bekämpft die Armee des Silizium-Bösewichts. Ähnlichkeiten zu Skynet sind selbstverständlich reiner Zufall. Der Hubschrauber kann fliegende Feinde mit seinen vorwärts gerichteten Kanonen beharken und Bodentruppen mit den nach unten gerichteten Waffen ausschalten. Der wendige Jeep springt über Fallen wie Minen und Bagger einfach drüber und verfügt am Heck über ein bemanntes Maschinengewehr. Er kann sich zwar nicht so flink bewegen wie der Hubschrauber, darf aber rückwärts feuern.

Der *Silkworm*-Arcade-Automat ist schon äußerlich ein Hingucker. Das Gehäuse zeigt Hubschrauber und Jeep, die ihre jeweiligen Waffen abfeuern, eine Lünette mit Szenen aus dem Spiel im Cartoon-Stil umgibt den Bildschirm. Darunter befindet sich die Doppelsteuerung: Der Helikopter wird mittels Acht-Wege-Joystick (mit Feuerknöpfen für Maschinengewehr und Kanone) gesteuert. Durch Drücken des ▶







POWER-UP



JEEP



PLANIERRAUPE





» [Arcade] Vom Flugzeugträger starten Gegner.





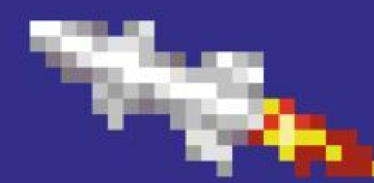
» [Arcade] Angriff der Fallschirmpanzer!



» [Arcade] Antike Ruinen in Level 6.



» [Arcade] Endkampf im feindlichen Rechner.



»Ich wusste nichts über das Spiel und hatte es nie in Spielhallen gesehen.«

NED LANGMAN





▶ Knopfes oben auf dem Stick wird eine präzisere Bewegung möglich, um Bodengegner auszuschalten. Die Jeep-Steuerung unterscheidet sich darin, dass der zweite Knopf den Sprung aktiviert, während der Joystick-Knopf das MG auslöst.

Silkworm scrollt horizontal, wobei sich die Feinde hauptsächlich von der rechten Seite des Bildschirms, aber auch von oben und hinten nähern. Ihre Vielfalt spiegelt die Spielerfahrzeuge wider. Jets, Hubschrauber und Raketenwerfer bedrohen vor allem den Helikopter, während der Kontakt mit glühenden Minen, großen Baumaschinen und rollenden Stahlkugeln den Jeep zerstört. Einige Objekte können im Jeep nur übersprungen, aber vom Helikopter leicht zerstört werden. Kurzum, *Silkworm* erfordert im Zwei-Spieler-Modus ein Maß an Kooperation, das zu dieser Zeit in Arcade-Spielen selten war.

Panzer, die per Fallschirm abgeworfen werden, sind für den Hubschrauber-Spieler harmlos, rasen aber nach der Landung gefährlich über den Boden. Auch hier liegt es am Hubschrauber-Spieler, so viele davon wie möglich zu entfernen, bevor sie den Jeep erwischen. Umgekehrt erscheinen manchmal Boden-Luft-Raketenwerfer auf dem Bildschirm. Diese sind für fliegende Fahrzeuge extrem gefährlich und können nur mit dem nach hinten feuernden Maschinengewehr des Jeeps beseitigt werden.



» [Arcade] Der Heli kann nicht nach hinten schießen.

Doch selbst mit zwei Spielern ist *Silkworm* schwer. Glücklicherweise gibt es Power-ups! Die erscheinen nach Beseitigung eines bestimmten Feindtyps und erhöhen eure Feuerkraft. Und das geht so: Nach einer bestimmten Anzahl von vernichteten Gegnern erscheint rechts auf dem Bildschirm eine leuchtend rote Hubschrauberform. Langsam kreisen vier Teile darauf zu und fügen sich zu einem gänseförmigen Helikopter zusammen, der mit nach vorne feuernden Raketen bewaffnet ist. Wenn die „Gans" zerstört ist, lässt sie Power-ups zurück. In den frühen Levels ist dies Doppelfeuer oder Schnellfeuer. In den späteren Levels findet ihr Highscore-Boni von je 10.000 Punkten; Extraleben gibt es bei 50.000, 200.000 und 500.000 Punkten. Die Spieler können auch funkelnde ▶



»Wir konnten die Grafik nicht portieren, also habe ich sie neu gezeichnet. Daher sieht unsere Version etwas anders aus.«

NED LANGMAN



KONVERTIERUNGEN

ÜBERZEUGEN KANN FAST JEDE HEIMCOMPUTER-VERSION DES ARCADE-HITS. DOCH WELCHE IST DIE BESTE?



AMIGA

■ *Silkworm* ist nicht nur eine der besten Arcade-Konvertierungen für Amiga, es ist auch eines der besten Shoot-em-ups für das System überhaupt. Noch detailliertere Sprites, großartige Soundeffekte, flüssiges Gameplay, Koop mit zwei Ebenen. Das ist *Silkworm* in Perfektion für daheim!



SCHNEIDER CPC

■ Die farbenfrohe Fassung verliert schnell ihre Faszination: „Das Programm wird gruselig langsam und nahezu unspielbar, sobald mehr als drei, vier Sprites gleichzeitig zu sehen sind", schimpfte Heinrich Lenhardt in *Power Play* 9/89. Fazit: Eine Wertung von nur 29 Punkten und ein enttäuschter Spieletester.



ATARI ST

■ „Beim ST gibt's Abstriche bei Sound und Scrolling", schloss Heinrich Lenhardt den Vergleich zur Amiga-Version (*Power Play* 7/89). Dennoch: „Die ST-Version spielt sich fast genauso gut." Nur logisch, dass die ST-Version mit 75 Punkten im Vergleich mit der Amiga-Fassung (79) kaum schlechter abschnitt.



» [Arcade] Der letzte Level in aller Pracht.



ENTWICKLER-INTERVIEW

GESPRÄCH MIT NED LANGMAN, DER AN MEHREREN HEIMCOMPUTER-VERSIONEN MITGEARBEITET HAT.



RG: Hast du den Automaten gespielt?

NL: Ich wusste nichts über das Spiel und hatte es nie in Spielhallen gesehen. Ich erinnere mich nur an den Automaten, der eines Tages im Büro stand. Da haben wir viel zu viel Zeit damit verbracht. Allein der Modus, in dem zwei Spieler unterschiedliche Fahrzeuge steuerten, war originell und ansprechend. Zudem war die Grafik irgendwie schrullig. Zuerst sah es aus wie ein Standard-Geballere wie *1942*, aber die Fahrzeuge hatten diesen futuristischen Look.

RG: An welchen Versionen hast du gearbeitet?

NL: Ich habe die Grafik für alle Versionen außer dem Spectrum gemacht. Ron Piebet schrieb die Amiga-Version, John Croudy für ST und Warren Mills für C64. Natürlich war der Amiga der stärkste Rechner, sodass diese Version meine größte Aufmerksamkeit erregte.

RG: Wie hast du die Grafik übertragen?

NL: Ich bekam eine VHS-Kassette mit einer Aufzeichnung des Spiels, damit ich nicht den ganzen Tag vor dem Automaten hing. Wir konnten die Grafik nicht portieren, also habe ich sie neu gezeichnet. Daher sieht unsere Version etwas anders aus. Wir haben das Bildschirmverhältnis mehr in Richtung Widescreen korrigiert, da man auf dem eher quadratischen Monitor des Automaten die Gegner erst sehr spät gesehen hat.

RG: Hast du einen Lieblings-Hintergrund?

NL: Oh ja, die Wildwest-Wüste mit dem rosafarbenen Himmel und großen Felsformationen. Minimalistisch, aber bunt. Ich liebe auch den Level mit dem Sonnenuntergang. Beide hatten einen guten Kontrast zwischen der Landschaft und den Sprites im Vordergrund.

RG: Wie hat *Silkworm SWIV* inspiriert?

NL: *Silkworm* war ein Überraschungserfolg, also gab es schnell grünes Licht für ein Sequel. Wir hatten aber keine Rechte an *Silkworm*, also machten wir aus dem horizontalen Scrolling ein vertikales.

RG: Bist du zufrieden mit den Konvertierungen?

NL: Witzig ist, dass sie eigentlich nur so gut sind, weil wir den Automaten so gerne im Büro gespielt haben. Besonders die Amiga-Version lief superflüssig, und zusammen mit den coolen Soundeffekten hat das wirklich viel Spaß gemacht. Es ist definitiv ein Spiel, bei dem ich sehr stolz bin, Teil davon gewesen zu sein.

RG: Gab es auch witzige Überraschungen?

NL: Es gibt ein lustiges Detail beim Automaten, das mich immer verwirrt hat. Es gibt einen digitalen Countdown, der bei null einen Heli erscheinen lässt, der Power-ups zurücklässt, wenn man ihn zerstört. Aus irgendeinem Grund werden die Countdown-Ziffern nicht numerisch, sondern hexadezimal angezeigt (also etwa 1F für 31). War das ein Insider-Gag? Hätte das ein schrumpfender Balken werden sollen, der dann nicht fertigprogrammiert wurde? Jedenfalls haben wir das in der Amiga-Version drin gelassen. Sehr seltsam!



C64

Alle Levels, Extras und Gegner des Automaten sind hier vorhanden, sogar der Koop-Modus. Es ist die einzige 8-Bit-Version, die mit den hübschen Hintergründen des Originals aufwarten kann. Dafür wurde hier die Continue-Funktion gestrichen. Insgesamt reichte es für 74 Punkte in *Power Play* 9/89.



NES

Wurde ein Jahr nach den anderen Konvertierungen von der American Sammy Corporation veröffentlicht. Die Hintergrundstory um den MH-C2-Computer wurde etwas ausgebaut. Das Spiel selbst ist grafisch solide und scrollt flüssig. Eines der besseren Shoot-em-ups auf der 8-Bit-Konsole.



ZX SPECTRUM

Per Tastatur werden beide Fahrzeuge gesteuert, ein Spieler kann sowohl den Hubschrauber als auch den Jeep kontrollieren. Einige farbenfrohe Grafiken lockern die monochrome Darstellung auf, und alles scrollt beeindruckend schnell. Diese Version ist technisch eine enorme Leistung.

SEIDENWEICH

TIPPS ZUM SIEG ÜBER MH-C2.

GANS WICHTIG

Es gibt einen Trick, den Gänse-Heli schneller zu besiegen und den Bonus zu maximieren. Das zweite Stück, das erscheint, ist anfällig für Beschuss. Ballert es vom Bildschirm für zwei Boni statt einem.



HINTERRÜCKS

Einige Feinde erscheinen hinter dem Spieler. Während der Hubschrauber diesen Gegner nicht zerstören kann und den fünf Raketen ausweichen muss, kann der Jeep seine Waffe rückwärts ausrichten. Da der Jeep für Frontalangriffe anfällig ist, hilft ihm Luftunterstützung.



ZIELMODUS

Der Joystick-Button des Helikopters wechselt in einen präziseren Bewegungsmodus. So kann der Heli bequemer Bodenziele angreifen. Nützlich, wenn der Jeep rückwärtig Feinde bekämpft und eine Absicherung braucht.



ZUSAMMENHALT

Im Koop-Modus ist Zusammenarbeit zwischen Hubschrauber und Jeep ein Muss. Landen zum Beispiel zu viele Fallschirmpanzer, bekommt der Jeep am Boden ernste Probleme. Der Hubschrauber sollte sie beseitigen.



SUCHRAKETEN

Einige Raketenwerfer spucken Projektile, die den Heli ins Visier nehmen. Weicht diesen so schnell wie möglich aus. Nachdem sie den Spieler verfehlt haben, können sie sicher ignoriert werden.



FEINDMINE

Diese kleinen pulsierenden Minen können für den Jeep tödlich sein. Mit den Bodenraketen des Helis sind sie leicht zu zerstören. Sie hinterlassen dann Power-ups, entweder Unverwundbarkeit oder Bomben.















» [Arcade] Gegenseitige Hilfe ist unabdingbar.





ROBOTER



RIESEN POWER-UP

Die sternartigen Items erfordern schnelles Handeln: Schnell einsammeln für eine temporäre Unverwundbarkeit? Oder einmal beschießen, um jeden Feind auf dem Bildschirm zu zerstören? Manchmal ist das eine sinnvoller, manchmal das andere.



COMPUTERLIEBE

Der zwölfte Level ist der letzte. Er findet im MH-C2-Supercomputer statt. Die Horden von Feinden werden noch aggressiver, weil sich der Spieler dem innersten Rechenzentrum nähert. Ausschalten!



Energiezellen nutzen, die von manchen Feinden zurückgelassen werden. Wenn ihr sie trefft, explodieren sie und eliminieren alle Feinde auf dem Bildschirm. Sammelt ihr sie hingegen auf, erhaltet ihr für eine kurze Weile Unverwundbarkeit.

Die Levels spielen in unterschiedlichen Landschaften. Level 1 präsentiert eine felsige Bergkulisse mit grünen Hügeln, zerstörten Wäldern und heruntergekommenen Straßen. Bald durchquert der Spieler eine Wüste im Nahen Osten (Level 4) und antike Ruinen (Level 5). Der schönste Anblick ist zweifellos der dramatische Sonnenuntergang von Level 7 über den Bergen, der mit seinen roten Wolken eine wunderschöne Kulisse bietet. Die Interaktion mit der Landschaft bleibt allerdings minimal.

Silkworm wurde 1989 von Virgin Games für die Umsetzung auf Heimcomputer ausgewählt. Das kurz zuvor gegründete Unternehmen The Sales Curve (ab 1994 SCi, siehe auch Eidos-Firmenarchive in diesem Heft) ließ die meisten Portierungen vom hauseigenen Entwicklungsteam Random Access entwickeln. 8-Bit- und 16-Bit-Heimcomputer-Versionen erschienen, und überraschenderweise überzeugte *Silkworm* auf jeder Plattform. Ein Jahr später erschien eine hervorragende NES-Fassung der American Sammy Corporation. The Sales Curve war begeistert vom Erfolg des Shoot-em-ups. So bat Chefin Jane Cavanagh die Entwickler Ned Langman und Ronald Pieket, einen inoffiziellen Nachfolger zu planen.

Sie behielten den ursprünglichen Helikopter und den Jeep bei, scrollten aber die Levels vertikal statt horizontal – und fertig war *SWIV*, ein weiterer Hit. Ob der Titel ein Akronym für „Silkworm In Vertical", „Silkworm IV" (obwohl es nie Teil 2 oder 3 gab) oder „Special Weapons Interdiction Vehicles" steht, ist nicht mehr aufzuklären. Die Serie wurde in den 90er Jahren fortgesetzt und begeisterte vor allem Shoot-em-up-Fans auf den 16-Bit-Maschinen.

Silkworm kombiniert mit Helikopter und Jeep geschickt zwei sehr unterschiedliche Arten von Kriegsgeräten und macht vor allem im Koop Spaß. Es fehlen ihm zwar spektakuläre Bosse (es gibt nur zwei Endgegner, die beide sehr leicht zu besiegen sind) oder eine größere Vielfalt an Power-ups und Musik. Doch das unkomplizierte Treiben und der einzigartige Koop-Modus machen das mehr als wett. Es ist eine jener Arcade-Ballereien, die etwas mehr Aufmerksamkeit verdient gehabt hätten. Und da Koop heute angesagter denn je ist, gab es nie einen besseren Zeitpunkt, um die Welt vom Terror des Skynet-Möchtegerns MH-C2 zu befreien! *

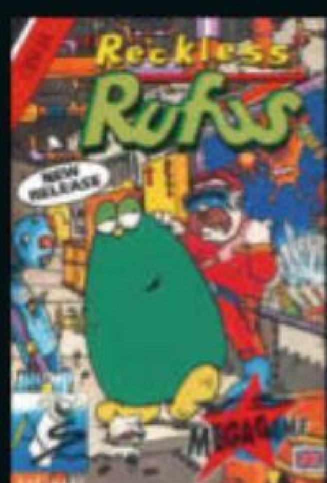
»Es ist definitiv ein Spiel, auf das ich sehr stolz bin.«

NED LANGMAN



RECKLESS RUFUS

WIR BEFINDEN UNS IM JAHR 1992. SPIELE FÜR 8-BIT-COMPUTER SIND AUSGELUTSCHTE ALT-LIZENZEN, DIE SICH ANDERS NICHT VERWERTEN LASSEN. ALLE SPIELE? NEIN! EIN MANN MACHT ES SICH ZUR AUFGABE, DIESEM ANGEBLICHEN TREND WIDERSTAND ZU LEISTEN.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** ALTERNATIVE SOFTWARE
» **ENTWICKLER:** MIKE BERRY
» **JAHR:** 1992
» **PLATTFORM:** COMMODORE 64, AMSTRAD CPC, ZX SPECTRUM
» **GENRE:** ARCADE PUZZLE

» [C64] Viele Wege führen nach Rom.



Für Mike Berry war es sehr wichtig, dass sich sein Spiel *Reckless Rufus* von den bereits erhältlichen Budget-Titeln abheben musste. „Anfang der 90er basierte quasi jedes Spiel auf einer TV- oder Filmlizenz", behauptet er entgegen der Realität. „Auch wenn es ein paar Ausnahmen gab, fand ich die meisten davon richtig schlecht."

Mike aber wollte es besser machen: „Ich wollte ein ausgefallenes Spiel, aber ich wusste, dass viele Softwarehäuser zu dieser Zeit auf Nummer sicher gehen wollten. Von bewährten Konzepten durfte auf keinen Fall abgewichen werden, was mich wahnsinnig machte."

Die endgültige Inspiration für *Reckless Rufus*, das ursprünglich *Awesome Dude* heißen sollte, erhielt Mike von seinem Kollegen Tony Crowther und dessen Spiel *Bombuzal*. „Ich hatte bereits einige Ideen, und nachdem ich einige Stunden *Bombuzal* gespielt hatte, stand mein Spielkonzept im Grunde bereits fest", erklärt Mike. Der große Commodore-Fan musste einen Bürojob und seinen neugeborenen Sohn unter einen Hut bringen, während er nebenher *Reckless Rufus* programmierte.

In Mikes Action-Puzzler versteckt sich Rufus, ein seltsames grünes Wesen mit passendem Beinamen, auf einem riesigen Raumschiff. Natürlich wird er irgendwann von den Roboterwächtern entdeckt und zur Strafe auf dem nahe gelegenen Planeten Killey ausgesetzt. Dort muss er wertvolle Kristalle einsammeln, feindlichen Aliens ausweichen und die vielen Fallen überwinden, die auf jedem Bildschirm versteckt sind. In einigen Blöcken, auf denen ihr herumspringen müsst, befindet sich eine kleine Zahl. Diese Zahl gibt an, wie viele Sprünge Rufus von diesem Block aus machen kann, bevor dieser sich auflöst. Ihr müsst also sorgfältig planen und etwas herumexperimentieren, wenn ihr genug Kristalle einsammeln wollt, um Rufus eine sichere Rückreise zu gewährleisten.

„Ich habe das gesamte Spieldesign, die Programmierung und die meisten der Hintergrundgrafiken selbst gemacht", berichtet Mike stolz. „Aber alles, was mit Sounds und Musik zu tun hatte, stammt von meinem Cousin David Green." Neben Mike und David arbeitete noch Roy Fielding an *Reckless Rufus*. Er kümmerte sich um das Design der Sprites und die Animationen.

Mike selbst fand erst spät in die Spielebranche. Er war bereits 30 Jahre alt, und hatte bisher nur Erfahrung mit einigen Demos und einem kleinen Puzzlespiel,

> »Ich wollte so viele Levels wie möglich in einen einzigen Ladevorgang packen.« MIKE BERRY



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BOING! (IM BILD)
SYSTEM: COMMODORE 64
JAHR: 1989

SAVAGE PLATFORMS (DEMO)
SYSTEM: COMMODORE 64
JAHR: 1996

IRON FISH (DEMO)
SYSTEM: COMMODORE 64
JAHR: 1987



» Das Gesicht hinter *Reckless Rufus*.

» Mike mit Hund.





» [C64] Manche Blöcke schieben euch in eine vorgegebene Richtung.

die er auf dem damaligen Compunet, einer Art britischen Mini-Internet, veröffentlicht hatte. Sein erstes großes Spiel war dann *Reckless Rufus*, und mit seinen 130 Bildschirm-Levels war es geradezu riesig.

„Gleich zu Beginn habe ich einen Level-Designer entwickelt, der es mir ermöglichte, einen Level in nur wenigen Minuten zu erstellen", verrät uns Mike. „Die altmodische Art mit Bleistift und Millimeterpapier war mir einfach zu langsam. Ich war recht faul, und es musste schnell gehen." Vermutlich ist das allerdings auch der Grund, warum sich einige Levels täuschend ähnlich sehen …

„Da habt ihr leider recht", gibt er zu. „Ich wollte so viele Levels wie möglich in einen einzigen Ladevorgang packen. Ich war kein Fan von Spielen mit mehreren Ladevorgängen, vor allem, wenn man nicht den Luxus eines Diskettenlaufwerks hatte und die Spiele von Band laden musste."

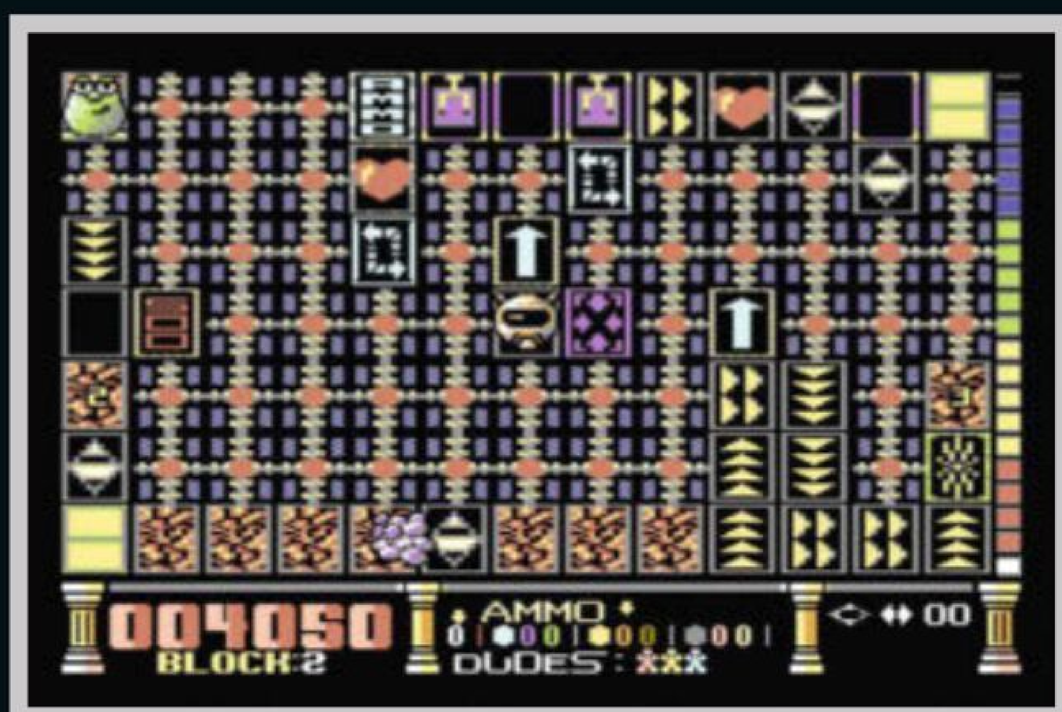
Obwohl es sich an ein jüngeres Publikum richtet, ist *Reckless Rufus* bei Weitem kein einfaches Spiel. Ihr müsst nicht nur herausfinden, welche Wege Rufus nehmen kann, sondern müsst euch auch ständig mit aggressiven Aliens herumschlagen, die euch am liebsten dann bedrängen, wenn es ohnehin schon heikel ist.

„Die Puzzles sind eigentlich bereits schwer genug, ohne, dass man ständig den Aliens ausweichen muss", bestätigt Mike. „Allerdings folgten die Aliens immer einem bestimmten Muster, und wenn man eine Weile gespielt hat, kann man dieses Muster recht gut vorhersagen."

Mike benötigte etwa sieben Monate, um *Reckless Rufus* fertigzustellen. Dann verschickte er eine Demo an mehrere britische Software-Verlage. „Alternative hat sich recht schnell bei mir gemeldet", erinnert er sich. „Von drei weiteren Verlagen bekam ich Absagen, zwei andere zeigten sich interessiert – aber da hatte ich den Vertrag mit Alternative bereits unterschrieben."

Alternative brachte *Reckless Rufus* in drei Versionen auf den Markt, neben dem Original erschienen auch Konvertierungen für den Schneider CPC und ZX Spectrum. Gerade die C64-Originalversion erhielt erstaunlich hohe Bewertungen für einen Budget-Titel. „Nur ein paar Prozent zu wenig für einen Sizzler-Award!", freut sich Mike. „Ich habe die *Zzap!64* gekauft und bin eine Woche lang mit einem dümmlichen Grinsen auf dem Gesicht herumgelaufen."

Leider war es der einzige größere Beitrag zur Spieleindustrie, den es von Mike gab. Nach *Reckless Rufus* widmete er sich wieder dem vermeintlich sichereren Job in der IT-Branche. „Trotzdem war diese Zeit prägend für mich. Die 80er und frühen 90er waren die Goldenen Jahre des Commodore 64 und der 8-Bit-Generation im Allgemeinen. Ich habe fast jede freie Minute damit verbracht, zu programmieren und neue Ideen zu entwickeln. Ich würde jederzeit wieder in diese Zeit zurückkehren!" *


» [C64] Mit der Zeit werden die Levels immer komplexer.



» [C64] Kein seltener Anblick.

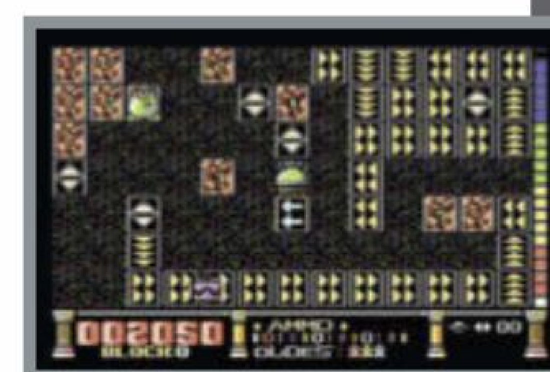
»Nur ein paar Prozent zu wenig für einen *Sizzler*-Award!«

MIKE BERRY

SEITEN-SPRÜNGE

Wie vergleichen sich Paul Griffiths Konvertierungen mit dem Original?

COMMODORE 64



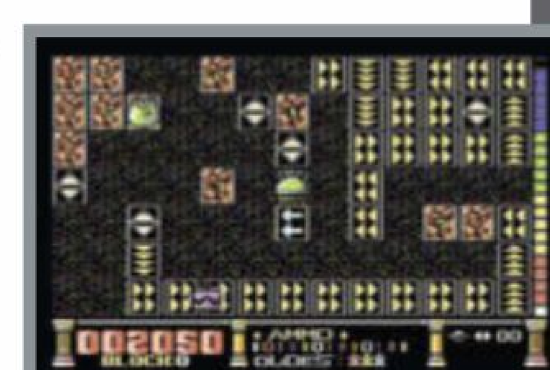
Das Original ist die beste der drei Versionen. Trotz der nervigen Aliens steuert ihr Rufus gerne durch die schwierigen Levels, immer auf der Jagd nach wertvollen Kristallen. Der Sound stammt von einem Cousin, Teile der Grafiken von einem alten Kumpel. Das Spiel ist prototypisch für das Werk eines „Schlafzimmer-Coders" – und es macht richtig viel Spaß.

SCHNEIDER CPC



Die Version für den Schneider CPC läuft etwas langsamer als das Original, macht sich aber mit heller Grafik und ordentlichen Soundeffekten beliebt. Trotz des Schwierigkeitsgrads bleibt *Reckless Rufus* ein ordentlicher Budget-Titel – von denen es für CPC nicht gerade viele gibt.

ZX SPECTRUM



Auch diese Version stammt aus Paul Griffiths Tastatur. Das Spiel behält den Charme des Originals, aber auch die nervigen Aliens und den damit einhergehenden Schwierigkeitsgrad. Die Kombination aus Puzzle und Action macht Spaß, die Gegner spawnen aber zu schnell. Insgesamt eine gute Konvertierung.

DIE EVOLUTION VON SPY VS SPY

Der Klamauk eines *Mad*-Comics als Videospiel? Wir sprechen mit Schöpfer Richard Spitalny über *Spy Vs Spy*, das mit seinem Splitscreen-Modus Maßstäbe setzte und Einfluss auf zahlreiche andere Spiele hatte.

Auch wenn man die Firma Warner Bros. bis heute eher mit Filmen verbindet, spielte sie schon in der Frühzeit der Videospiele eine große Rolle. 1976 erwarb Warner Bros. den Atari-Konzern und finanzierte 1982 Lucasfilm Games mit. Weniger bekannt ist, dass sich Warner später auch bei First Star Software einkaufte, die sich dann Figuren aus dem Portfolio auswählen durfte, um damit Spiele zu machen. Zum Portfolio zählten längst nicht nur Filme – seit 1969 gehörte beispielsweise auch DC Comics zu Warner Bros. Und bei DC Comics erschien unter anderem das *Mad*-Magazin.


» Richard Spitalny würde auch als Rentner einem neuen *Spy Vs Spy*-Projekt zur Seite stehen.

First-Star-Gründer Richard Spitalny erinnert sich: „Ich war auf der Suche nach den interaktivsten Charakteren und nach strategischen Elementen. Das gab es bei *Spy Vs Spy* (in der deutschen Ausgabe von *Mad* heißt die Serie *Spion & Spion*). Auch wenn es nur ein Comic war, erlebte man zwei Spione, die sich gegenseitig überlisten wollten, und fieberte mit – und am Ende gab es immer eine Pointe."

Für die Entwicklung tat Richard sich mit dem Programmierer Mike Riedel zusammen. Beide wollten die Fallen aus dem Comic als Videospiel umsetzen, wobei sie sich künstlerische Freiheit ausbaten. „Da es in einem Botschaftsgebäude angesiedelt war, gab es im Spiel Türen", macht Richard klar. „Da lag der Trick mit dem Eimer Wasser natürlich nahe. Ich fragte Mike, ob eine Sprungfeder die Spione bis in den nächsten Raum katapultieren könne, und er fand das gut. Die Fallen waren unsere eigenen Ideen, mussten aber zur Stimmung der Comics passen."



» [C64] Jede Falle kann deaktiviert werden – nur die Zeitbombe nicht.





» [C64] Statt selbst Items zu sammeln, könnt ihr dem Gegner am Ausgang auflauern.



» [C64] Die Pfeile unten helfen euch, euren Weg zurückzuverfolgen.

Für jede Falle überlegten sich Richard und Mike einen Gegenstand, der sie neutralisieren konnte, mit einer Ausnahme: Die Zeitbombe konnte nicht deaktiviert werden. „Man konnte nicht nur in eine eigene Falle laufen, wenn man vergaß, wo man sie platziert hatte, sondern sich auch mit der Zeitbombe selbst hochjagen!“

Die Fallen zu erstellen war eine Sache, die Spione zum Hineinzulaufen zu verleiten eine andere. Also wurde das Spielziel eingeführt, Gegenstände mit einer Aktentasche einzusammeln: „Weil man alles durchsuchen musste, bewegte man sich als Spieler von Raum zu Raum und sah sich überall um“, erläutert Richard. „Durch die Aktentasche, in der man Gegenstände mitnehmen konnte, bekamen die Kämpfe mehr Bedeutung, da man die gesammelten Items verlor, wenn man im Kampf den Kürzeren zog. Man konnte also etwa am Ausgang campen und versuchen, die Partie in letzter Sekunde durch einen Kampf Mann gegen Mann zu gewinnen.“

Richard hatte das Gefühl, den Spielern etwas Unterstützung an die Hand geben zu müssen. Er bat Mike deshalb, mittels Pfeilen anzuzeigen, welche Räume ein Spieler zuletzt besucht hatte. „Ich hatte Angst, dass sich die Leute verirren könnten“, begründet das Richard. „Ich weiß nicht, ob jemand die Pfeile wirklich gebraucht hat, aber da noch nie jemand so eine Art von Spiel gemacht hatte, dachten wir uns, warum nicht ein wenig helfen?“

Wenig überraschend lobten die Kritiker weniger die Pfeile als die die witzigen Fallen von *Spy Vs Spy*. Das Splitscreen-Duell kam so gut an, dass es sich millionenfach verkaufte – was natürlich eine Fortsetzung folgen ließ. „*The Island Caper* war weitläufiger“, beschreibt Richard den zweiten Teil, „und die Spione waren draußen, wo es mehr Gelegenheiten für Verstecke gab. Wir dachten, dass die Spieler es gut finden würden, in einer neuen Welt zu spielen, in der man Fallstricke in Palmen verbergen konnte und natürlich haufenweise Fallen im Sand.“

Abgesehen davon gab es Stellen mit Treibsand, aus denen der Spieler nur mit Joystick-Rüttelei à la *Summer Games* entkommen konnte. Richard betrachtete dies als Kontrast zum ewigen Hin- und Herlaufen im Spiel. „Ich weiß gar nicht, ob wir es von *Summer Games* her kannten, aber es war einfach eine etwas andere Nutzung des Joysticks. Es gab auch eine Waffe, und das war der Anfang der Schneeballschlachten von *Arctic Antics*.“

Richard beschreibt den Fernkampf, der im dritten Teil der mittlerweile populären Reihe eingeführt wurde, als natürli- ▶

» Die Fallen waren unsere eigenen Ideen, mussten aber zu den Comics passen. «

RICHARD SPITALNY

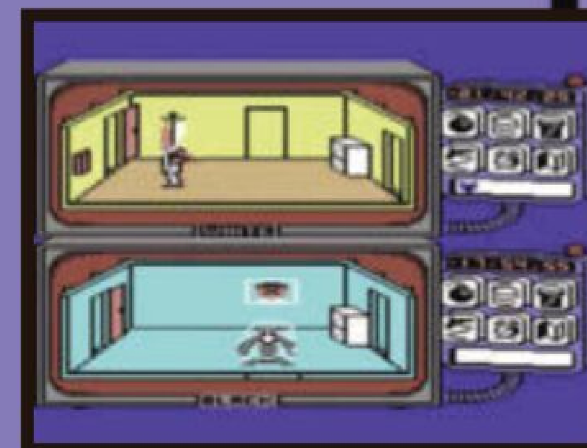
-22:57:11

EVOLUTIONSSTUFEN

FALLENSTELLER

Von Blitzen, Eimern und explosiven Kokosnüssen.

SPY VS SPY



Ihr müsst die Fallen von *Spy Vs Spy* zwar nicht benutzen, aber es macht nun einmal riesigen Spaß, dem Gegner Streiche zu spielen oder zuzusehen, wie er in seine eigenen läuft! Es gibt Bomben, unter Strom stehende Wassereimer und Pistolen mit Seil am Abzug.

THE ISLAND CAPER



Genau wie beim ersten Teil passen auch in *The Island Caper* die Fallen zum Szenario. Ihr dürft an den tropischen Stränden Gruben ausheben – mit oder ohne Stacheln am Boden –, explosive Kokosnüsse und Napalm verbuddeln oder Fallstricke legen.

OPERATION BOOBYTRAP



Abgesehen von den in Schatztruhen versteckten Bomben gibt es bei *Operation Boobytrap* Fallen in der Umgebung wie Fallbeile, die hinter Statuen verborgen werden, von Pinien herabfallenden Schnee oder Gewitterwolken, die ihr mit Batterien auslöst.

»Es gab auch eine Waffe, und das war der Anfang der Schneeballschlachten von *Arctic Antics*.«

RICHARD SPITALNY



EVOLUTIONSSTUFEN

WAFFENWAHL

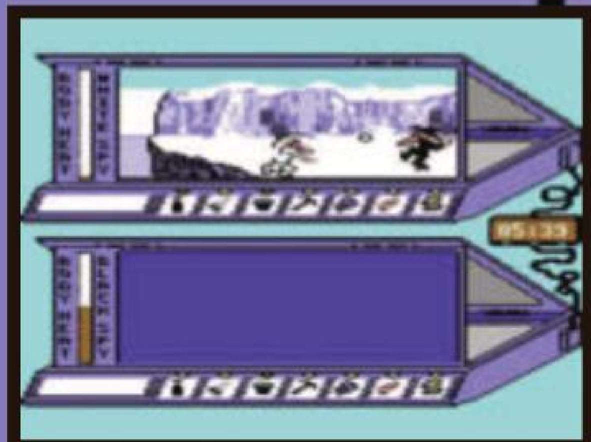
Von Holzprügeln und Schneeballschlachten.

SPY VS SPY



Was gibt es Schöneres, als seinem Gegenspieler gepflegt eins mit dem Holzprügel über die Rübe zu ziehen? Es ist also wenig verwunderlich, dass die beiden Spione stets einen solchen dabeihatten, sollten sie sich direkt über den Weg laufen.

ARCTIC ANTICS

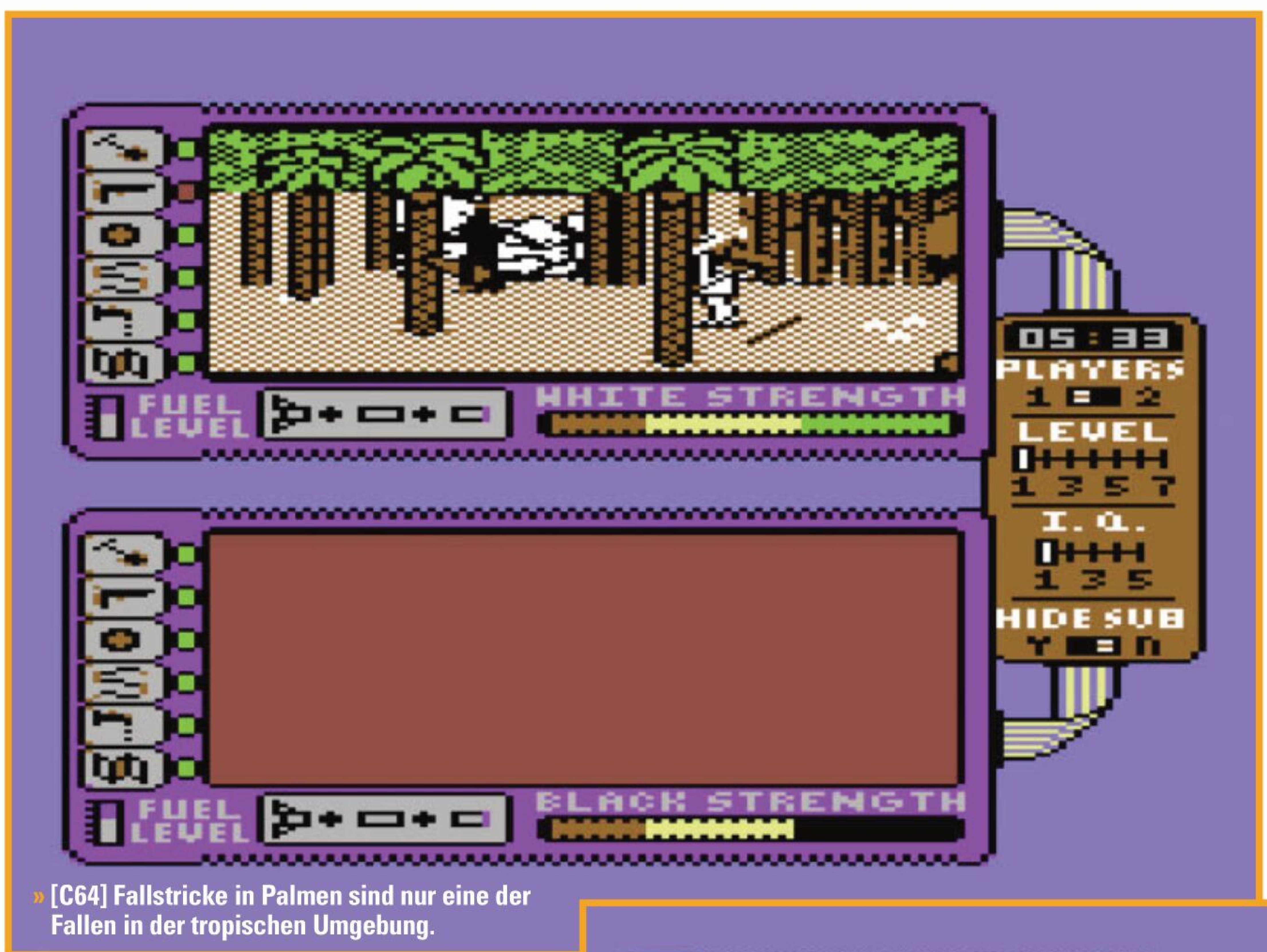


Abgesehen von den Knüppeln gab es in *The Island Caper* eine Waffe, die die Inspiration zu den Schneeballschlachten von *Arctic Antics* war. Hierbei musstet ihr nicht nur gut zielen können, sondern das eisige Projektil erst eigenhändig formen.

OPERATION BOOBYTRAP



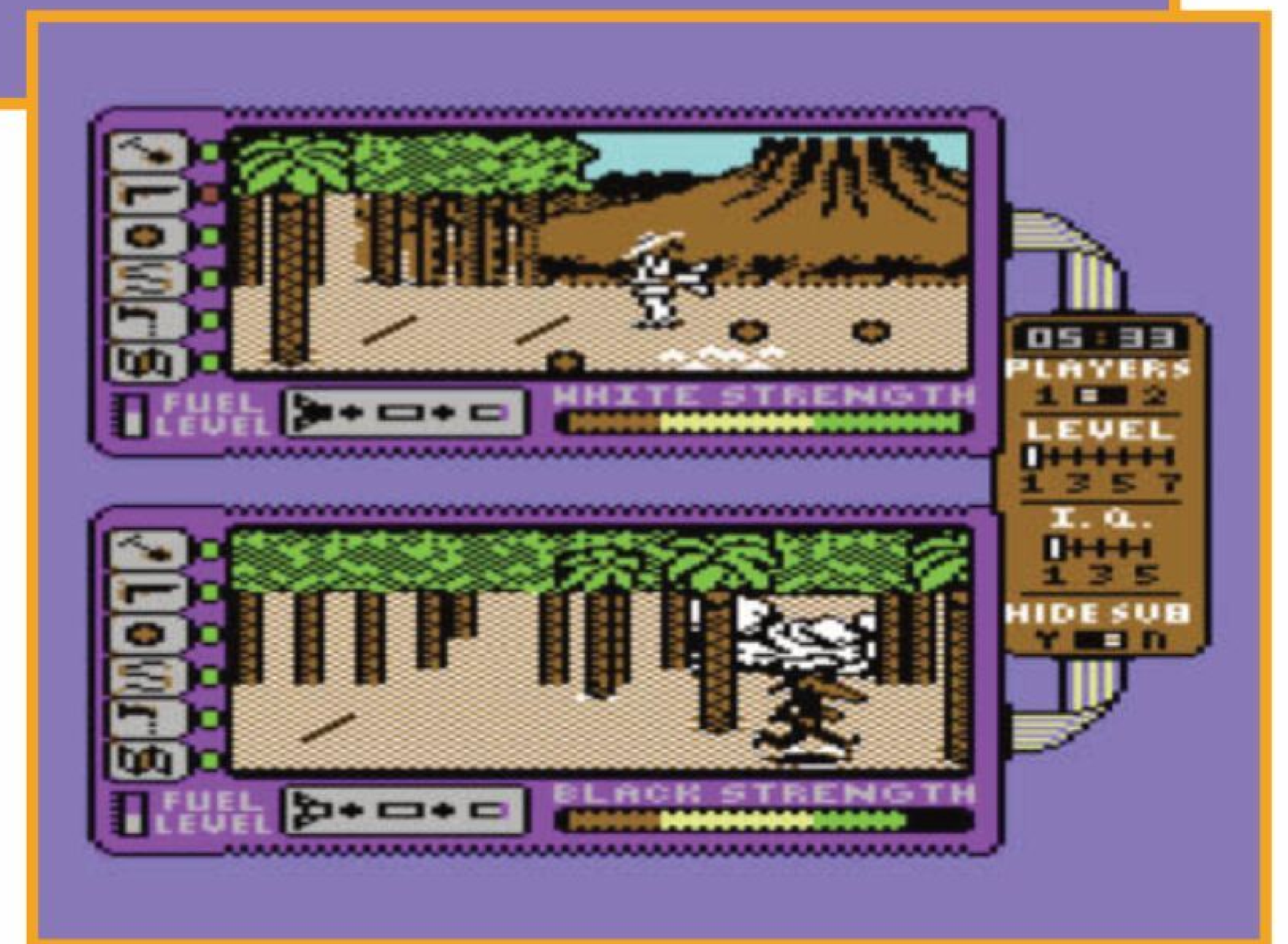
Bei *Operation Boobytrap* machen die Spione keine halben Sachen: Statt sich mit Fernkampf aufzuhalten, stürmen sie auf den Gegner zu und dreschen auf ihn ein. Der Trick ist das Timing: Landet ihr den ersten Schlag, ist der Rest kein Problem mehr.



» [C64] Fallstricke in Palmen sind nur eine der Fallen in der tropischen Umgebung.

▶ che Weiterentwicklung: „Wir hatten in Teil 1 Nahkampf und in Teil 2 die Schusswaffe gehabt, was also sollten die Spione in der Arktis tun? Sie konnten sich eine Schneeballschlacht liefern! Es war ein erneuter Versuch, die Reihe optisch verändern und das Gameplay weiterzuentwickeln."

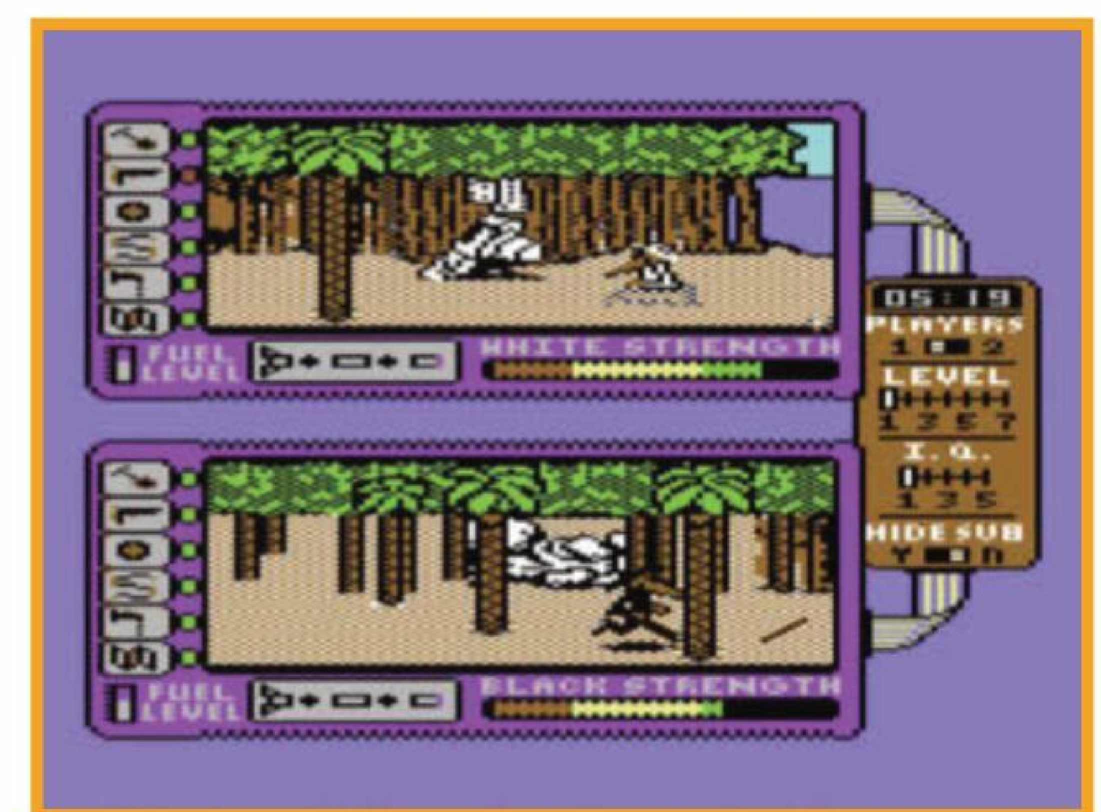
Weitere Unterschiede umfassten eine clevere Alternative zur Energie der Spione, die im verschneiten Szenario des dritten Teils mehr Sinn ergab. „Ich wollte Iglus, sonst wäre es ja nur eine Eiswüste gewesen", erinnert sich Richard. „Also mussten wir uns einen naheliegenden Grund für sie ausdenken: Die Spione mussten sich immer wieder aufwärmen! Außerdem konnte man dort dem anderen Spieler auflauern, genau wie an der Tür zum Flughafen beim ersten *Spy Vs Spy*."



» [C64] Die unter dem Sand verborgenen Gruben machen den Spionen das Leben schwer.

Ähnlich zu *Spy Vs Spy* und *The Island Caper* entwarf Richard auch für Arctic Antics ein Finale. Dieses Mal hob der Gewinner mit einem Raumschiff ab. Dies sollte auf einen eventuellen Nachfolgetitel hinweisen, genau wie das Flugzeug in *Spy Vs Spy* oder das U-Boot in *The Island Caper*. „Ich hoffte, dass es eine weitere Fortsetzung geben würde", erinnert Richard sich. „Wir wussten damals noch nicht, dass die Dinge aufgrund von Veränderungen in der Branche für First Star schwierig werden würden. Wir wollten die Spieler wissen lassen, dass die Spione wiederkehren würden – weil wir das selbst glaubten."

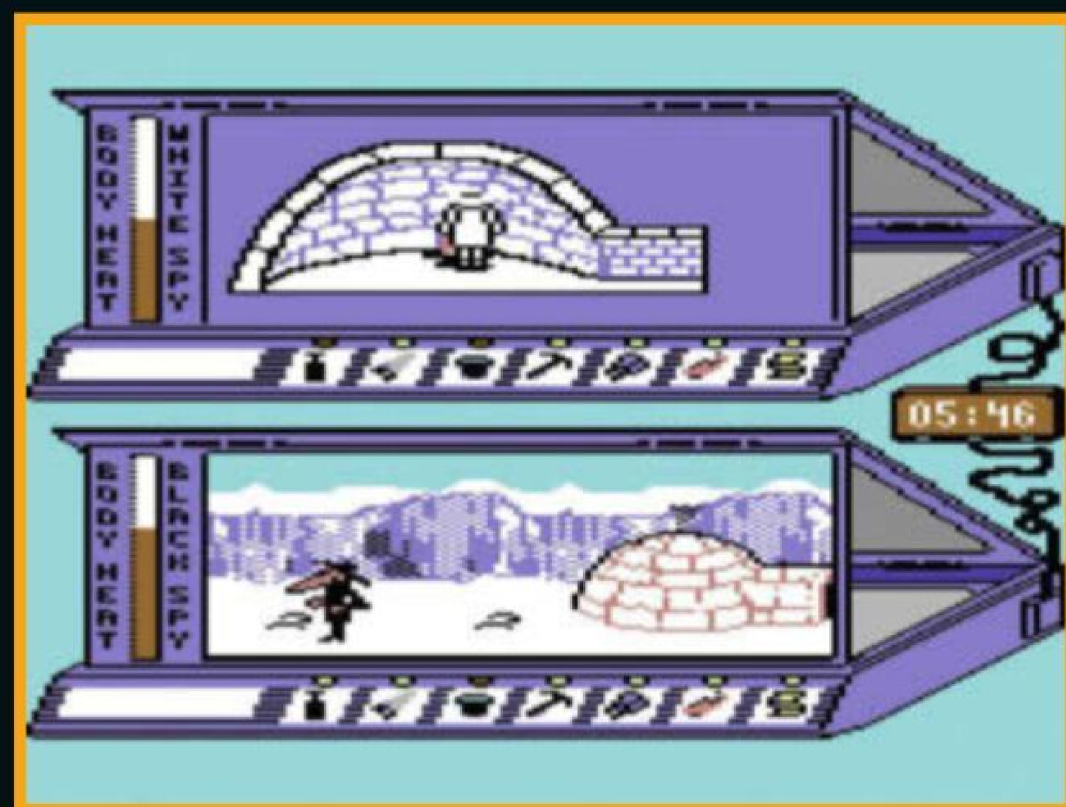
Die Spione kehrten tatsächlich zurück, allerdings erst sechs Jahre später und auf dem Game Boy statt auf einem Home-Computer. Für das japanische Studio Kemco war *Operation Boobytrap* das Debüt. Doch der Bildschirm war klein, sodass ausgerechnet das wichtigste Feature nicht realisierbar war: der Splitscreen. Richard stimmte dem damals wie heute zu: „Aufgrund der Größe des Bildschirms war das klar", bemerkt er. Andere Entscheidungen blieben Kemco überlassen, etwa die verschiedenen Welten von *Operation Boobytrap* oder die Hüpfelemente. „Das war Kemcos Vorstellung der Weiterentwicklung



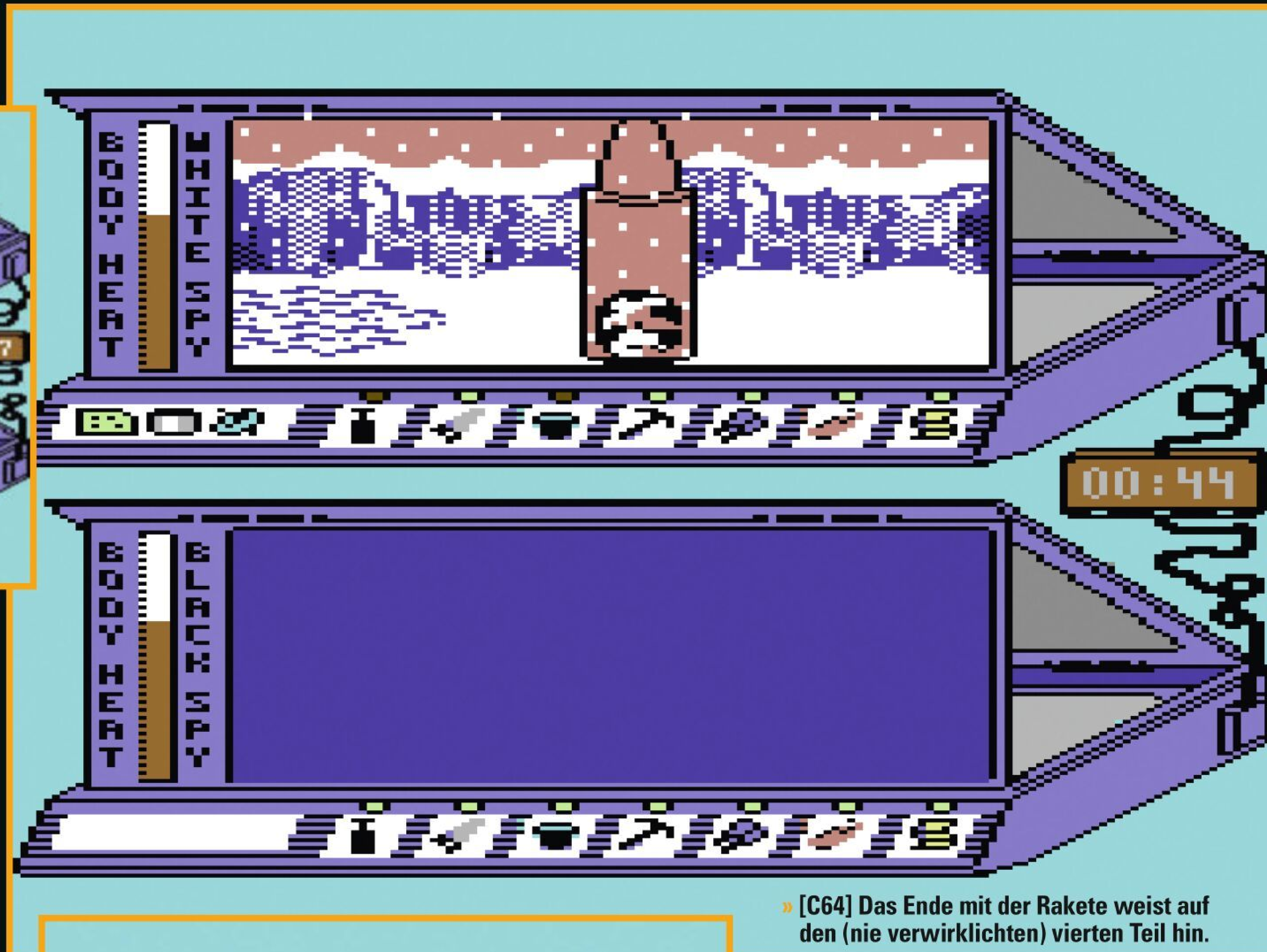
» [C64] Das Joystick-Gerüttel im Treibsand erinnert frappierend an *Summer Games*.



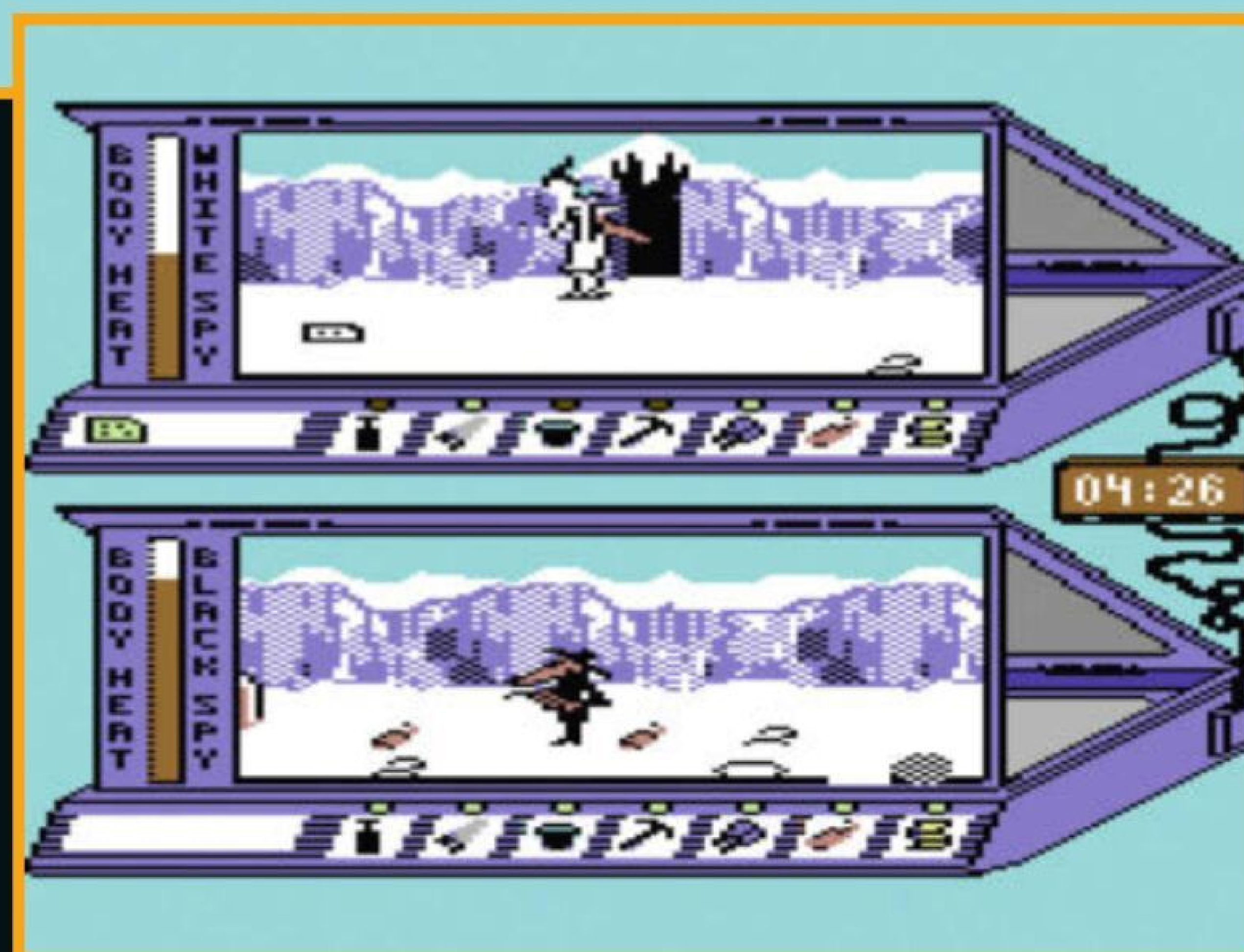
» [C64] Der Tiefschnee von *Arctic Antics* kann ohne Schneeschuhe fatal sein.



» [C64] Das Aufwärmen in Iglus ist notwendig, macht euch aber zum leichten Ziel.



» [C64] Das Ende mit der Rakete weist auf den (nie verwirklichten) vierten Teil hin.





» [Game Boy] Bei *Operation Boobytrap* könnt ihr manche Falle überspringen.

der Reihe und vielleicht etwas, das dem japanischen Publikum vertrauter war."

Wir fragen Richard, ob es für ihn schwer war, sein Baby loszulassen. „Ich hatte schon einen gewissen Stolz auf meine ursprüngliche Idee", sagt er. „Man muss das aber ablegen, wenn man mit einem Geschäftspartner zusammenarbeitet – erst recht, wenn dieser das Projekt finanziert. Das hatte ich beim Abnahmeprozess von *Operation Boobytrap* immer im Hinterkopf. Ich sagte Kemco nicht, dass irgendwas im Spiel nicht so war, wie ich es mir ursprünglich vorgestellt hatte."

Stattdessen sah Richard seine Rolle als Tester und Ideengeber, wenn er bestimmte Aspekte als unfair oder unschön empfand. „Wenn Dinge zu schwer waren oder man sie nicht lernen konnte, lehnte ich sie ab", erinnert er sich. „Auch wenn der KI-Spion nicht nachsichtig oder menschlich genug war. Die Grafik fand ich angesichts der Plattform akzeptabel. Ich finde, dass am Ende ein ordentliches Produkt herauskam. Hätte ich es bei einer Eigenentwicklung anders gemacht? Definitiv!"

Die Chance dazu bekam Richard ein Jahr nach *Operation Boobytrap*. Er beschloss, für den neuen *Titel Spy Vs Spy Vs Spy* (Mega Drive) die hinterhältige weibliche Agentin aus dem Comic einzubauen. „Wir hatten noch nie drei Spione in der Spieleserie", begeistert Richard sich. „Wie immer versuchten wir, die Reihe weiterzuentwickeln, und ein übergreifender Gegenspieler bot mehr Möglichkeiten für die Story. Die Spionin war eine große Manipulatorin und hatte eine Roboterarmee mit 13 Arten von mechanischen Soldaten. Die waren aber nicht alle Bosse, manche wollten auch einfach nur Chaos stiften."

Abgesehen von den neuen Gegnern und den Bosskämpfen baute Richard auch eine Vielzahl an Hüpfelementen ein und verbesserte die Kampfmechanik. „Es gab Leitern und einen aufgemotzten Trapulator mit Objekten, die der Spieler zwar gesucht, aber noch nicht im Inventar hatte, dazu noch mehrere Munitionstypen", erinnert Richard sich. „Man bekriegte sich auch in einer Arena, und zwar nicht nur im Nahkampf, sondern auch mit Schusswaffen." ▶



» [Game Boy] *Operation Boobytrap* bietet fünf einzigartige Umgebungen.





» [Game Boy] In *Operation Boobytrap* gab es KI-Gegner anstelle des zweiten Spielers.

Leider kam *Spy Vs Spy Vs Spy* nicht viel weiter als bis zur Entwurfsphase – mit dem PS2/Xbox-Titel *Spy Vs Spy*, der acht Jahre später erschien, hatte Richard nicht mehr viel zu tun. „Da war ich so gut wie gar nicht involviert", erklärt er. „Gobal Star hatte unsere Spielmechaniken lizenziert: Simulvision, Simulplay und den Trapulator. Wir hatten weder die Rechte am Namen *Spy Vs Spy* noch an den Figuren, also beschränkte sich meine Rolle darauf, Global Star bei Problemen zu unterstützen."



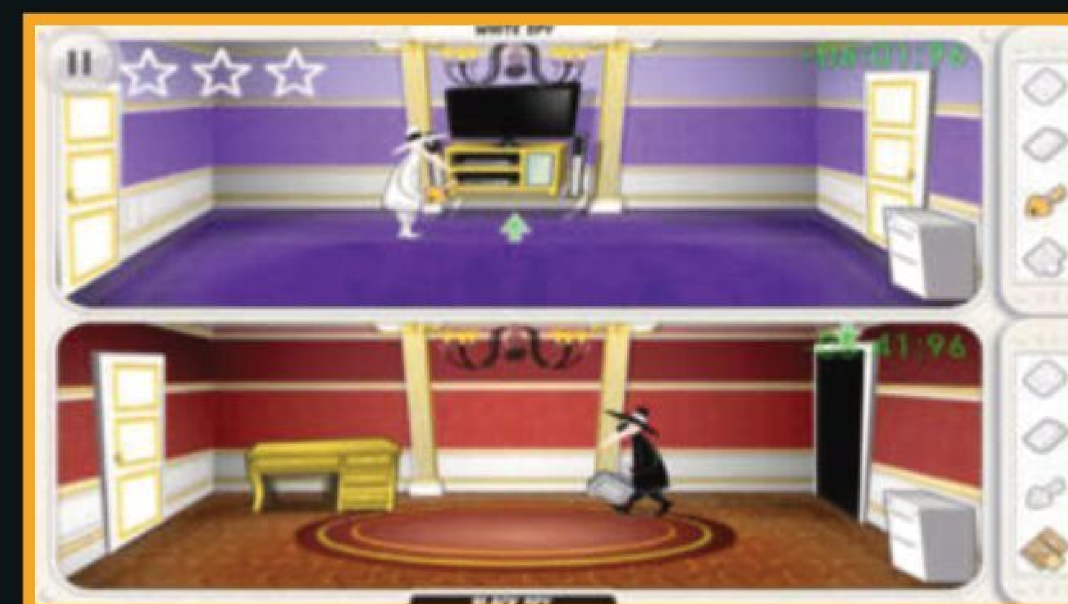


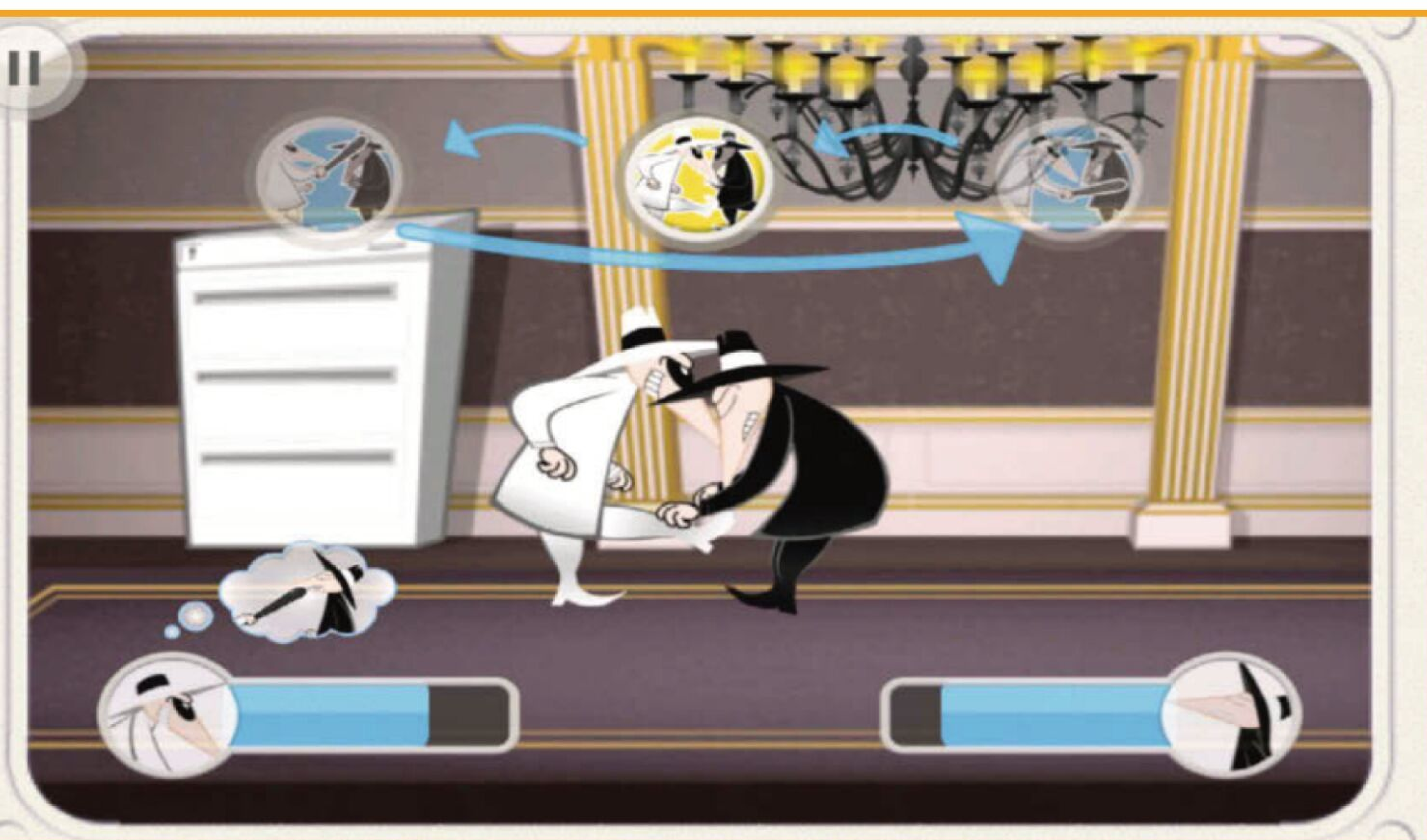
Man muss anerkennen, dass Global Star bei ihrem Titel das Original im Klassikmodus gewissenhaft nachbaute, auch wenn es in 3D nicht besonders gut funktionierte. Der Multiplayer-Modus enttäuschte Richard jedoch: „Meiner Meinung nach war es nur ein Shooter mit zu wenig Fokus auf die Strategie. Ich hätte unser Konzept von *Spy Vs Spy Vs Spy* für das Spiel von Global Star besser gefunden. Ja, auch wir hätten die Waffenauswahl erweitert, aber zumindest wären wir der Strategie und dem Humor der Comics treu geblieben. Wenn ihr mich fragt, hätte Global Star mehr Humor einbauen müssen."

Die Kritiken zu dem PS2/Xbox-Titel fielen eher verhalten aus. Und es dauerte sieben Jahre, bis die Reihe mit einem mobilen Remake des Originals fortgesetzt wurde. Diesmal stand wieder Richard am Ruder. Er entschied sich für eine weitere

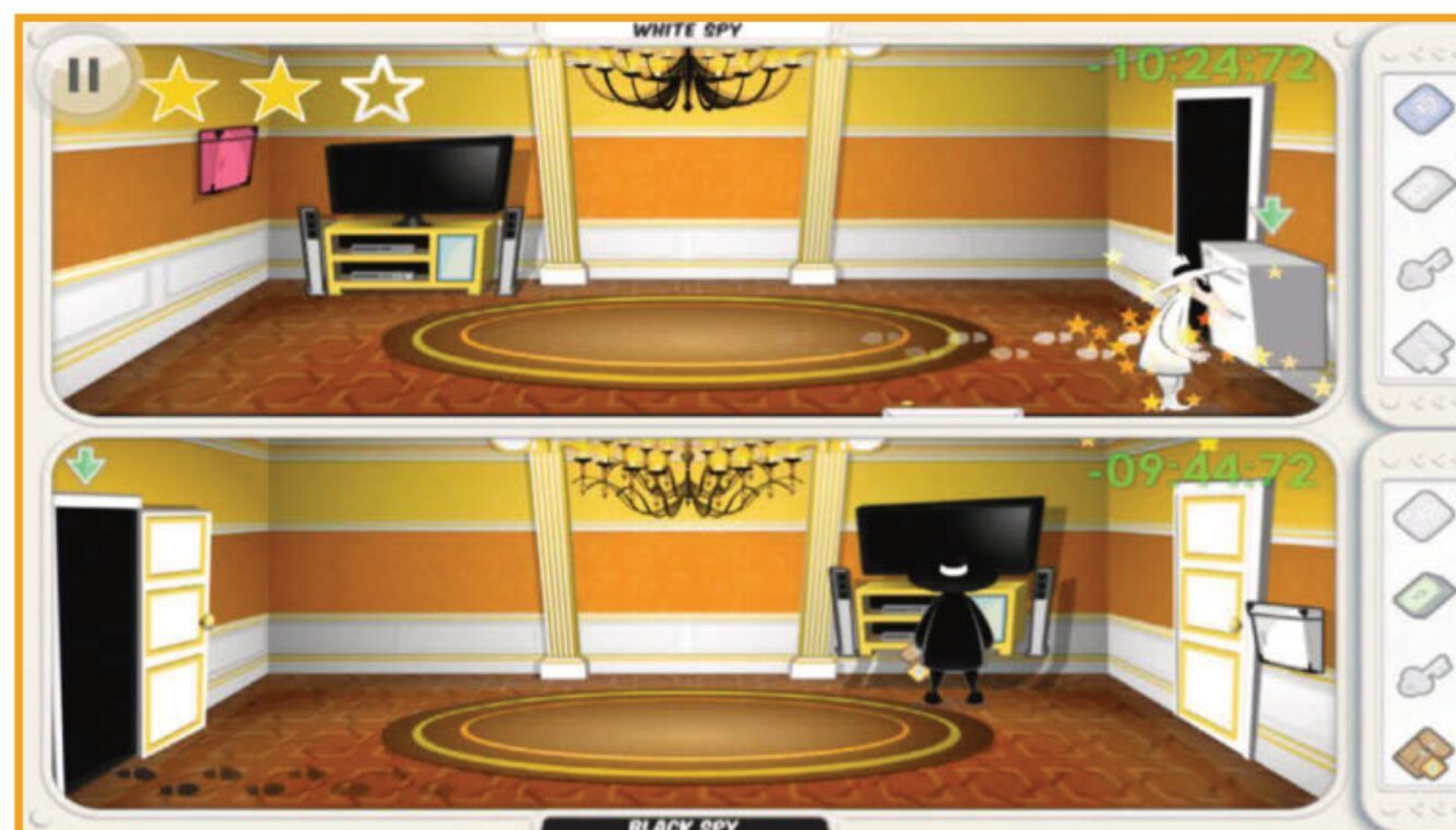


» [PS2] Der Classic-Modus von *Spy Vs Spy* (2005) eignet sich nicht gut für 3D.





» [Mobil] Der Titel für Mobilgeräte bot 2012 einen neuen Kampfmodus.



» [Mobil] Mit den Sternen konntet ihr Power-ups erwerben.

Kampfvariante. „Der Grund für die drei Angriffsarten war, dass wir den Kampf nun im Vollbildmodus stattfinden ließen – etwas, das mir immer schon vorgeschwebt war", freut er sich. „Warum wir nicht noch mehr auf die Pauke gehauen haben? Na ja, die Waffen mussten auf einem Touchscreen bedienbar sein, und wir hatten schon genug damit zu kämpfen, das Spiel an sich per Finger bedienbar zu machen."

Ein weiteres neues Element in der mobilen Ausgabe von *Spy Vs Spy* war das Ziel, Sterne einzusammeln, um damit nützliche Power-ups zu kaufen. Richard grübelt: „Ich weiß nicht mehr, was man für die Sterne bekam, aber sie waren irgendeine Art von Währung. Leider ist das Spiel nicht mehr verfügbar, daher kann ich es nicht mehr ausprobieren."

Die Originaltrilogie scheint in Richards Gedächtnis präsenter zu sein, sodass er oft auf diese Titel zu sprechen kommt, wenn er nach *Spy Vs Spy* gefragt wird. Für zukünftige Adaptionen hat er ebenfalls bereits einige Ideen parat. „Ich glaube, dass sich die Originale immer noch gut schlagen würden", überlegt er. „Wenn ich auf *Spy Vs Spy* zurückblicke, dann versinnbildlichen die Spiele, wofür First Star stand: für Innovation. Ich bin sehr stolz auf Simulvision, Simulplay und den Trapulator. Für zukünftige Titel könnte ich mir ein *Spy Vs Spy* mit Augmented Reality vorstellen, das an berühmten Orten wie dem Times Square oder dem Eiffelturm spielt. Aber ich bin schon in Rente, es wird also nicht von mir kommen. Außer jemand bittet mich um Hilfe, was ich sehr gerne tun würde!" ✱

» Hätte ich es bei einer Eigenentwicklung anders gemacht? Definitiv! «

RICHARD SPITALNY

-22:57:11

EVOLUTIONSSTUFEN

VERSTECKSPIEL

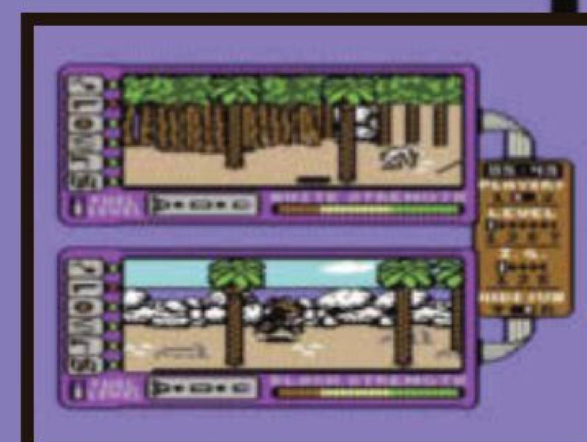
Von Schatztruhen, Möbelstücken und Sandstränden.

SPY VS SPY



In *Spy Vs Spy* gibt es diverse Versteckmöglichkeiten, etwa Möbel, Aktenschränke, Fernseher, Safes, Gemälde oder Verbandskästen. Allerdings gibt es unterschiedliche Verstecke für Fallen und Items sowie für Fallen-Gegenmaßnahmen.

THE ISLAND CAPER

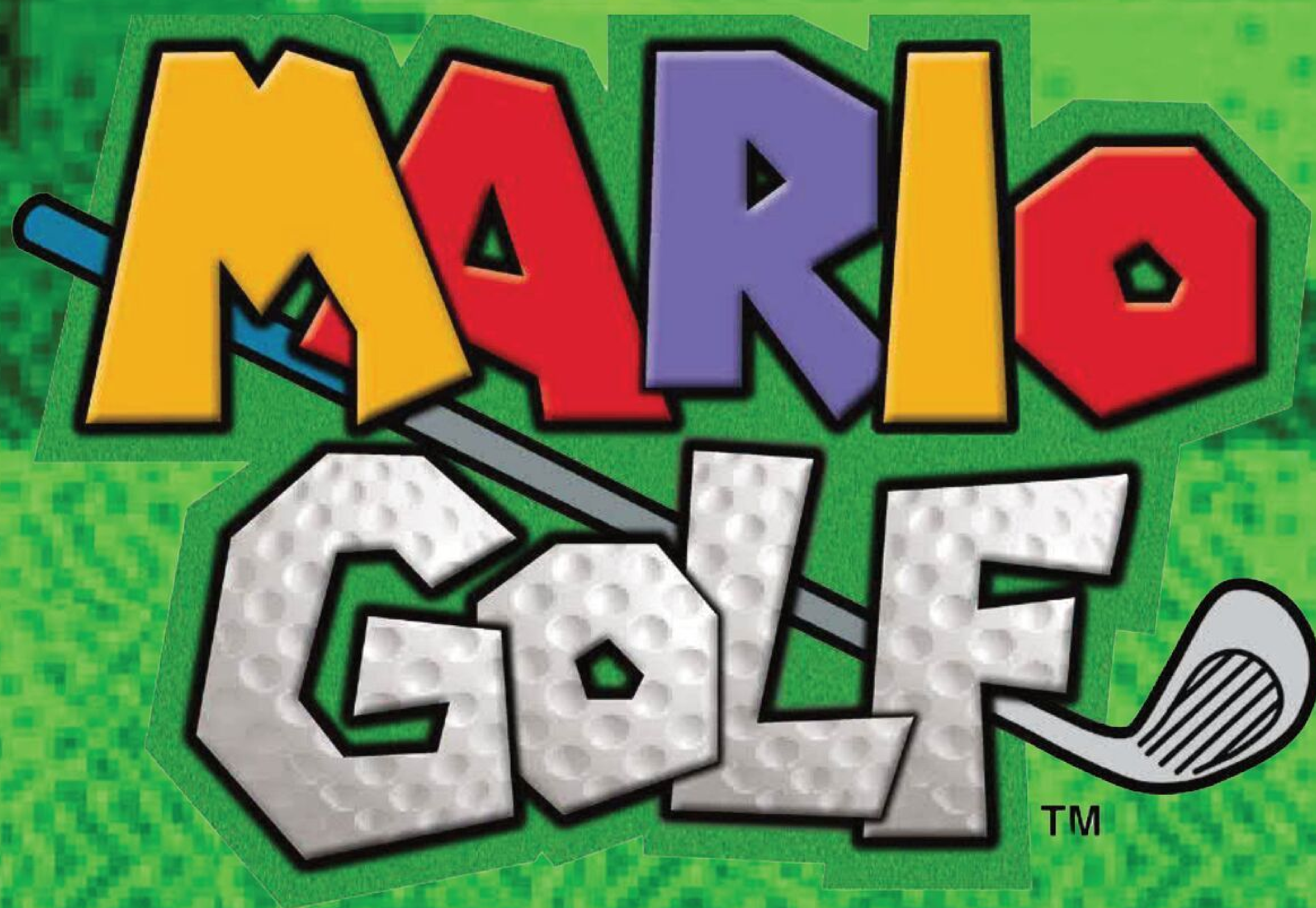


Teil 2 lässt euch nicht etwa nur in Gegenständen etwas verstecken: Bei *The Island Caper* lässt sich quasi überall, wo es Sand gibt, entweder eine Falle oder etwas anderes verstecken. Das bringt ein stärkeres Zufallselement in das Suchen und Finden.

OPERATION BOOBYTRAP



Bei *Operation Boobytrap* dürft ihr Fallen auch in den Schatztruhen verstecken, in denen ihr Dokumente findet. Dem Gegenspieler Kokosnüsse auf den Kopf fallen oder mit Dynamit die Decke über ihm einstürzen zu lassen macht natürlich immer Spaß.





Golf wird erst durch Rollenspiel-Elemente so richtig schön! Diese überraschende Erkenntnis verdanken wir der Umsetzung des ersten *Mario Golf* für den Game Boy Color. Im Story-Modus sammelt unser Held Erfahrungspunkte, verbessert Charakterwerte und erkundet eine Oberwelt. Dieser Kniff ist ebenso simpel wie suchterregend: Vor zwei Jahrzehnten habe ich mit dem Golf-Abenteuer so manche Batterie leergespielt.

Ein Held zieht los, um die Welt zu entdecken. Dabei bezwingt er mit List und Geschick zahlreiche Gegner. So gewinnt er an Erfahrung und erreicht höhere Kompetenzstufen, verbessert seine Talente und schlägt immer kräftiger zu. In Gesprächen mit herumstehenden Charakteren erhält er auch so manchen Ratschlag für seine Quest. Das klingt vielleicht nach einem Abenteuer der *Zelda*-Klasse, aber weit gefehlt: Unser Held zieht nicht mit Schwert und Schild los, sondern greift zu Holz- und Eisenschlägern. Die Oberwelt enthält nicht etwa Dungeons, sondern weitere Golfplätze, die durch Turniersiege erobert werden. Und am Ende erwartet uns kein Duell mit einem fiesen Obermonster, sondern ein Matchplay mit einem gewissen Mario.

Wenn ein Nintendo-64-Spiel auf den Game Boy umgesetzt wird, verheißen die Hardware-Unterschiede nichts Gutes. Die 3D-Grafik der Heimkonsole war auf dem Game Boy Color mit seiner Micker-CPU und der 160x144-Auflösung undenkbar. Entwicklungsstudio Camelot machte aus der Not eine Tugend und orientierte sich bei der Darstellung an Marios ersten NES-Golfversuchen. Der Platz wird meist aus der Vogelperspektive gezeigt, ganz zweckmäßig und übersichtlich. Umso mehr Charme hat der Story-Modus, bei dem wir mit einem knuffigen Charakter losziehen, das Gelände des Heimatklubs erkunden und schließlich in die Welt hinausziehen. Das Sammeln von Erfahrungspunkten sorgt für viel Motivation, denn so können wir Präzision und Weite unserer Schläge immer weiter verbessern. Und wie bei einem „richtigen" Rollenspiel wird der Spielstand auf Batterie gespeichert, um die Karriere später fortsetzen zu können.

Das Fundament des abenteuerlustigen Sportspiels ist grundsolides Golf-Gameplay in *Leader Board*-Manier. Durch Knopfdrücken im richtigen Moment legen wir Stärke und Genauigkeit eines Schlags fest und schneiden bei Bedarf die Flugbahn des Balls an. Mit minimaler Grafik wird ein Maximum an Spannung erzeugt: Stoppt der Ball noch vor dem Sandbunker, haben wir den Putt richtig dosiert und die Neigung des Grüns genug berücksichtigt? Wer fleißig seinen Charakter ausbaut, Nebenquests absolviert und immer besser wird, ist schließlich für das finale Turnier bei Prinzessin Peach gewappnet.

Ich war mir sicher, dass Camelot dieses geniale Konzept bei späteren Fortsetzungen ausbauen würde, aber weit gefehlt. Es gab immer bessere Grafik und Online-Schnickschnack, doch der Abenteuerkram blieb sträflich vernachlässigt. Als mich 2014 auch *Mario Golf: World Tour* in dieser Hinsicht enttäuschte, suchte ich Trost im Virtual-Console-Angebot, um die 1999er-Version auf dem 3DS zu spielen. Anscheinend war ich nicht der Einzige, der diese Mischung aus Golf und Rollenspiel light vermisst hatte. Eines meiner ersten Switch-Spiele war das knuffige *Golf Story*, eine gelungene Hommage des Indie-Studios Sidebar Games. Da gibt es viel zu entdecken und zu golfen, wenn auch ohne Mario und Co.

Doch auch bei Camelot zeigt man (endlich) wieder ein Herz für abenteuerlustige Golfer: *Mario Golf: Super Rush* (Switch, Juni 2020) hat einen Story-Modus, bei dem wir golfend das Pilzkönigreich erkunden und verschiedene Charakterattribute ausbauen können. Allerdings ist es mir fast zu viel Rumgerenne und zu wenig Golfen (es gibt aber auch andere Spielmodi). *



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE

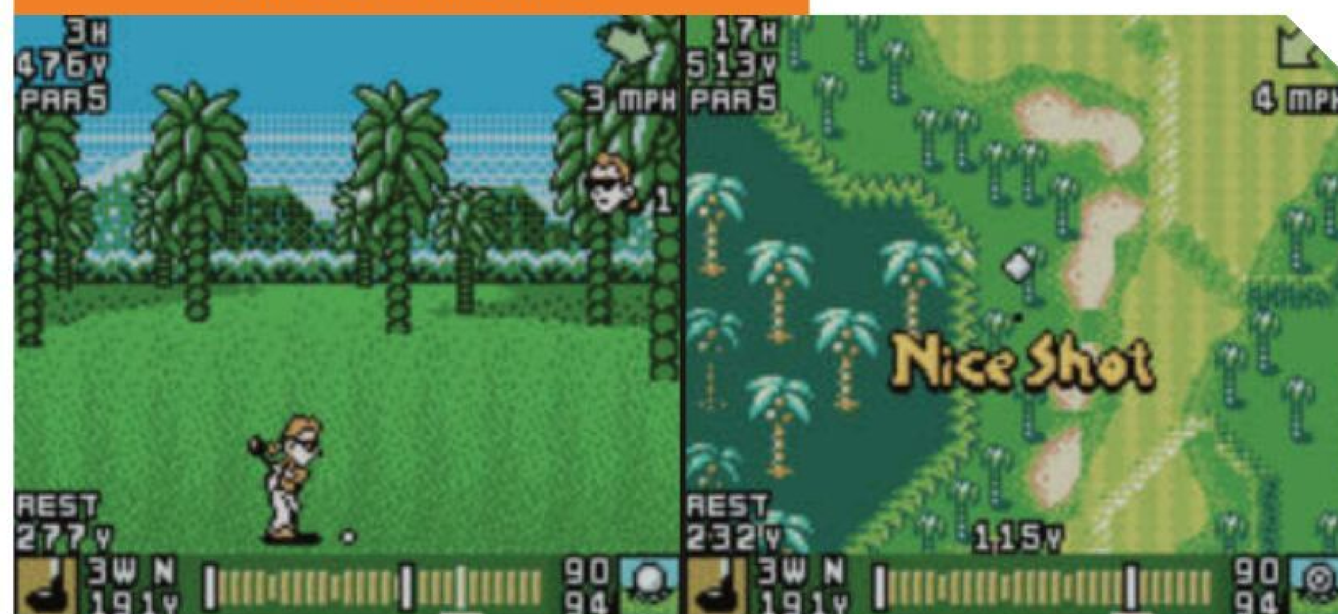
WARUM EIN KLASSIKER?



Immergrüner Genremix

Es klingt wie eine Idee, die bei einer feuchtfröhlichen Runde am 19. Loch geboren wurde: Warum eigentlich … kreuzen wir Golf nicht mit Oberwelt, Charakterwerten und NPC-Geplauder? Das drollige Drumherum des Story-Modus macht aus dem sportlichen Selbstzweck eine motivierende Kampagne. Die zu erkundende Golfwelt ist nicht sonderlich groß, aber eine angenehme Bereicherung. Im Mittelpunkt steht schließlich immer noch das Herumdreschen von kleinen weißen Bällen, was ebenso herausfordernd wie vergnüglich ist.

STEUERUNG



Volle Kontrolle

Beim untermotorisierten Game Boy Color musste Camelot auf bewährte Basics der 8-Bit-Golfgeneration vertrauen. Das Spielgeschehen sehen wir meist aus der Vogelperspektive, die Knopfdrucktiming-Steuerung ist nichts Neues. Aus einfachen Zutaten haben die Entwickler etwas Leckeres zubereitet. Bei der Bedienung passt und sitzt alles, Faktoren wie Wind, Schlägerwahl oder Ballkontaktpunkt wirken sich nachvollziehbar aus. Während des Schwungs können wir der Flugbahn eine Kurve verleihen oder mit Backspin den Ball bei der Landung bremsen.

ABENTEUER



Legend of Fairway

Im Heimatklub lernen wir die Grundlagen, gewinnen das erste Turnier und duellieren uns mit Champion-Putts im Matchplay. Doch bald zieht es uns in die Welt hinaus. Sowohl bei den anderen Golfklubs als auch an kleinen Kartenschauplätzen sind Herausforderungen versteckt, deren Erledigung zusätzliche Erfahrungspunkte beschert. Zunächst machen sich Mario-Charaktere rar, doch gegen Ende gibt es eine kleine Überraschung: Eine Kanone schießt uns zum Schloss von Prinzessin Peach, wo wir uns bei einem Turnier mit der Pilzkönigreich-Prominenz messen.

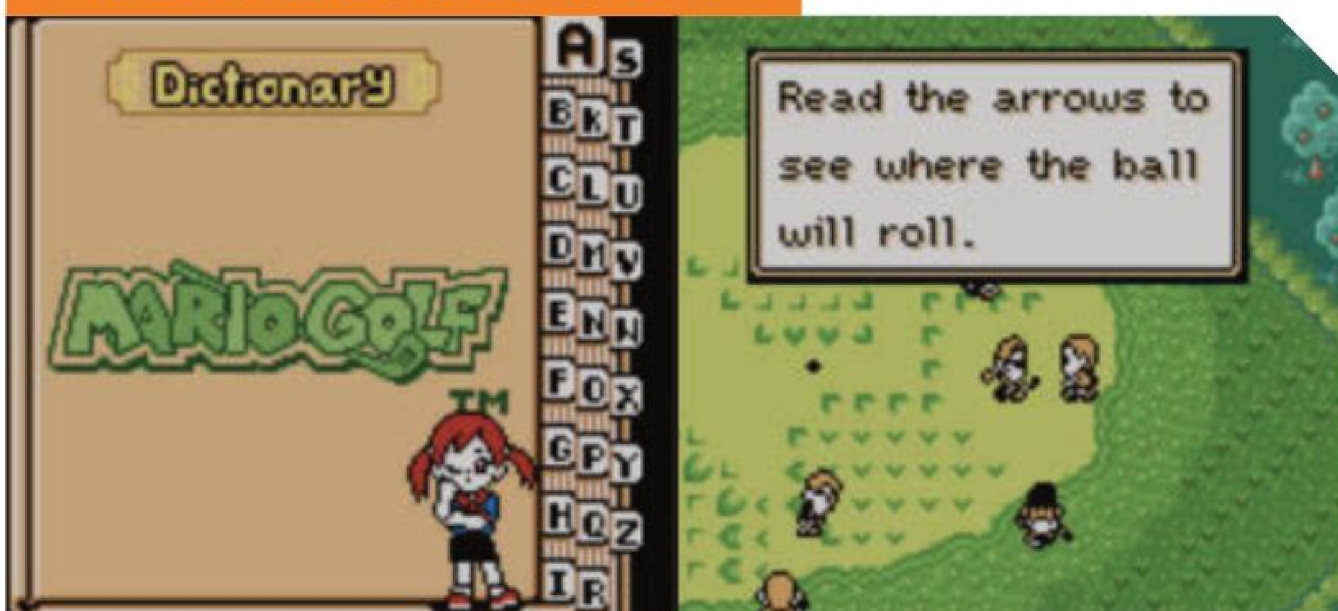
ATTRIBUTE



Spielt auch eine Rolle

Beim Abschlag kommt es auf das Timing an: Erfolgt der letzte Knopfdruck zu früh oder spät, wird der Schwungversuch versemmelt. Wie weit und genau wir den Ball hauen, hängt auch von den Charakterwerten ab. Sind genug Erfahrungspunkte für einen Stufenaufstieg beisammen, können wir vier Attribute verbessern: Schlagweite, Schlaghöhe, Flugbahn und Trefferbereich. Die Aussicht auf Eagles an jedem Par 5 ist verlockend, doch je weiter man den Ball hauen kann, desto leichter wird die Flugbahn verzogen – ein ausgewogener Charakterausbau ist ratsam.

EINSTIEGSHILFEN



Platzreife leicht gemacht

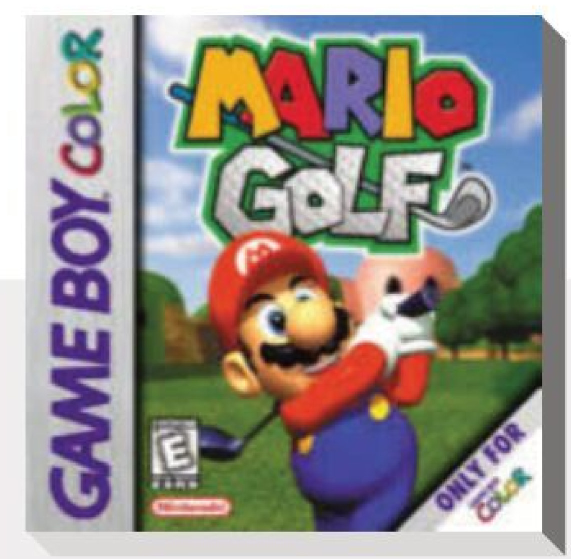
Wozu so viele Schläger, was ist ein Birdie, wie vermeide ich ungewollten Sandkontakt? *Mario Golf* ist kein bisschen elitär, Einsteiger werden gut in Regeln und Steuerung eingeführt. Ein englisches Glossar erläutert Fachbegriffe, aber am meisten lernen wir bei Schwätzchen mit den NPCs. Sie spenden aufmunternde Worte und nützliche Tipps, oft ist damit auch eine Trainingsgelegenheit verbunden. So bekommt man ein gutes Gefühl für Regeln und Steuerung. Da die Gegner des ersten Turniers recht zahm sind, landet bald auch der erste Pokal im Trophäenraum.

SPEICHERKOMFORT



Schlag auf Schlag

Die eingebaute Batterie speichert nicht nur Handlungsfortschritt, Charakterwerte und Statistiken von bis zu drei Charakteren. Auch die triumphalsten Golfplatzmomente werden verewigt. So können wir uns die jeweils fünf besten Birdies, Eagles, Albatrosse und Hole-in-Ones wieder ansehen. Weitere schöne Features sind Zwei-Spieler-Duelle per Link-Kabel und eine Anbindung zur Nintendo-64-Version. Wer den Transfer Pak von Nintendo besitzt, kann damit die Golfer-Charaktere vom Game-Boy-Color-Modul auf den großen Konsolenbruder übertragen.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** GAME BOY COLOR
» **PUBLISHER:** NINTENDO
» **PUBLISHER:** CAMELOT
» **VERÖFFENTLICHT:** 1999
» **GENRE:** SPORT

Was die Presse sagte …



Cover: kultmags.com

big.N/64 Power: 5/5
„Neben den zahlreichen Spielmodi wie Turnier, Match und Übungsmodus ist vor allem eine Spielvariante interessant: der Abenteuer-Modus. In einem Mini-Rollenspiel musst Du kleinere Golf-bezogene Aufgaben lösen und Deine Geschicklichkeit unter Beweis stellen. … *Mario Golf* ist das bisher beste Golfspiel, das je für eine tragbare Konsole entwickelt wurde.“
(Florian Seidel)

Total 12/1999: Schulnote 1
„Die Gegner werden stärker und die Clubmitglieder fordern euch zwischendurch zu kleinen Wettspielchen auf … Der spannende RPG-Modus lässt euch spielerisch die Techniken des Golfens erlernen. *Mario Golf* wird zu einem wahren Dauergast in eurem Game Boy Color werden.“
(Holger Reher)

Was wir denken

Hat man sich wieder an die spartanische Optik gewöhnt, macht das Mobilgolf heute ähnlich viel Spaß wie früher. Steuerung und Spielablauf sind ausgesprochen robust.

MSX-SPIELE



Spiele für den Heimcomputer-Standard MSX erschienen auf Kassette, Diskette, Modul und Laserdisc. Die teils seltsamen, japanexklusiven Spiele zu sammeln macht eine Menge Spaß – ist allerdings auch ein teures Vergnügen.

TEURES DEBÜT

METAL GEAR

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1987



■ Von Konamis über 70 MSX-Spielen ist *Metal Gear* eines der besten. Es wurde als Schleich-Spiel entwickelt, das sorgfältige Planung und langsames Vortasten belohnte. Hideo Kojima hat es extra so entworfen, um das ruckartige Scrolling des MSX zu umgehen. Er erfand damit praktisch eine völlig neue Art von Spiel, die heute noch populär ist.

Metal Gear ist auch für weniger Geld auf dem NES verfügbar. Doch die NES-Fassung wurde erheblich verändert, sogar der eigentliche *Metal Gear*-Boss wurde darin entfernt. Die MSX-Version ist das echte, ursprüngliche Spiel. Wer Geld sparen möchte und sich für die weniger teure japanische Version entscheidet, muss beachten, dass die japanische Version nur auf MSX-Computern mit einem Kanji-ROM abgespielt wird. PAL-Systeme werden damit die Zusammenarbeit verweigern.

PREISPROGNOSE 190 € (JAPAN)

PREISPROGNOSE 315 € (EU)



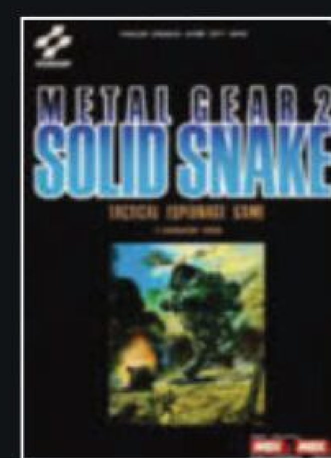




» [MSX] „Ich schlafe“ kommt im MSX-*Metal Gear* nicht vor.

UNSOLIDE

Finger weg vom Sequel!

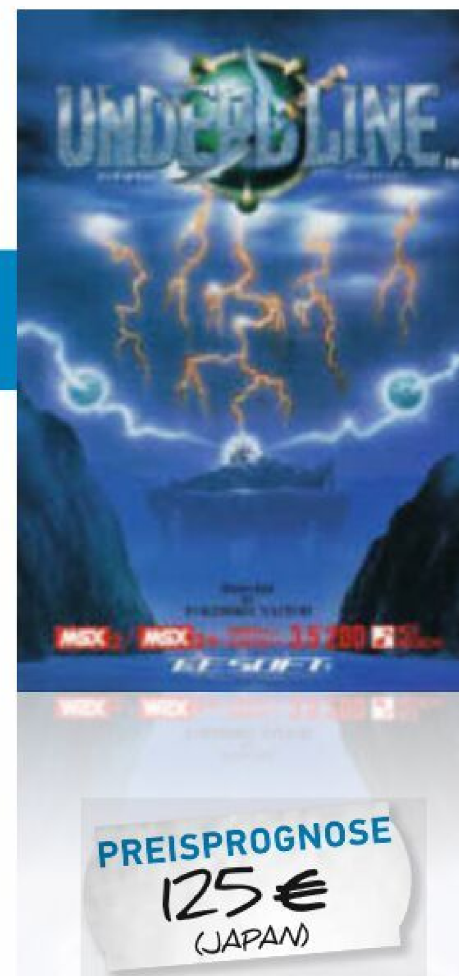


1990, gegen Ende der MSX-Ära, erschien *Metal Gear 2: Solid Snake*. Hideo Kojima feuerte aus allen Rohren und schuf ein beeindruckendes Abenteuer. Leider wurde der Titel nur in Japan veröffentlicht und ist so teuer (ab 550 Euro), dass er sich wirklich nur für Hardcore-Sammler lohnt. Für alle anderen ist es viel sinnvoller, jene Version zu spielen, die Konami der *Metal Gear Solid HD Collection* hinzugefügt hat. Die ist auf Englisch, kostet einen Bruchteil und enthält auch das original *Metal Gear.*

TÖDLICH TEUER

UNDEADLINE

ENTWICKLER:	T&E SOFT
JAHR:	1989



PREISPROGNOSE 125 € (JAPAN)

■ T&E Soft ist am ehesten noch für die Hydlide-Serie bekannt. Undeadline mixt einem Shoot-em-up leichte RPG-Elemente hinzu, um etwas mehr Tiefe zu erreichen. Das sorgt für einen guten Wiederspielwert mit Schwerpunkt auf dem Experimentieren. Die ersten sechs Levels lassen sich in beliebiger Reihenfolge angehen. Drei spielbare Charaktere haben alle ihre eigenen Fähigkeiten und Werte. Es gibt eine breite Palette von Power-ups, deren Wirksamkeit je nach Level des Charakters variiert. Undeadline mag etwas teuer sein, aber Qualität und Umfang rechtfertigen den Preis.



» [MSX] In jedem Level sehen die Sidekicks des Raumschiffs anders aus.



» [MSX] Die harten Bosskämpfe überzeugen.

GEH ZUM KREDITBERATER

MR. GHOST

PREISPROGNOSE 350 € (JAPAN)

ENTWICKLER:	SYSTEM SACOM
JAHR:	1989



■ MSX-exklusiv und von einem relativ unbekannten Entwickler geschrieben: *Mr. Ghost* (oder *Yuureikun*, wie es auch bekannt ist) ist sehr schwer in freier Wildbahn zu entdecken. Wer es spielt, erlebt ein einzigartiges Actionspiel voller Charme. Der namensgebende Mr. Ghost hat einige sehr seltsame Attacken auf Lager, darunter ein Projektil, das Feinde einkreist, und ein seltsamer Rückwärtsstoß, der Blöcke und die Bosse gleichermaßen zerlegt. Das Spiel ist völlig anders als die restliche MSX-Bibliothek und sollte auf der Wunschliste jedes Sammlers stehen! Vor dem Kauf aber besser noch die Konditionen des Überziehungskredits prüfen – das kreative Fundstück geht ordentlich ins Geld.



» [MSX] Spiele wie *Mr. Ghost* waren auf der PC-Engine häufiger.

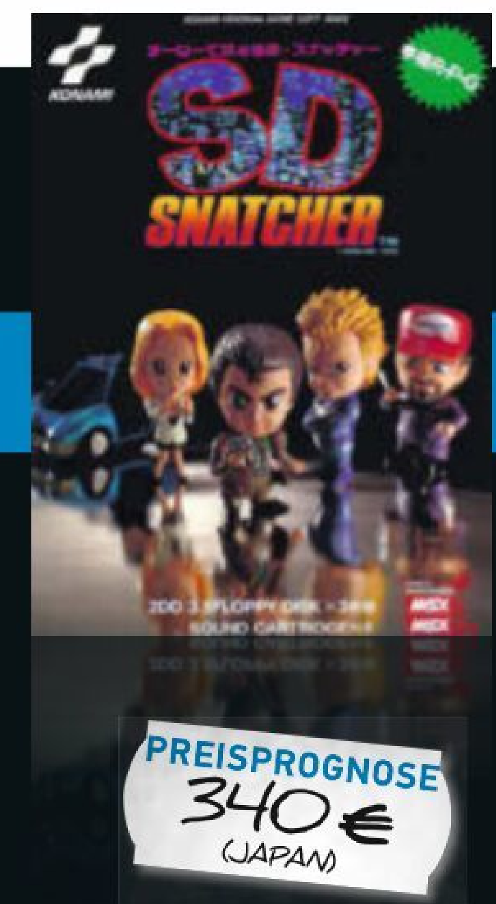


» [MSX] Diesen Boss greift man mit dem Hintern an.

GOLDSTÜCKCHEN

SD SNATCHER

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1990



PREISPROGNOSE 340 € (JAPAN)

■ Auch das original *Snatcher* ist für MSX erhältlich, doch davon sollte man sich die Mega-CD-Version gönnen. Diese ist nicht nur auf Englisch, sondern enthält auch einen dritten Akt, viel bessere Grafik, Musik und Lichtpistolen-Steuerung. *SD Snatcher* gibt es hingegen nur für MSX. Konami übernahm die grundlegende Handlung von Hideo Kojimas exzellentem Cyberpunk-Abenteuer und verwandelte es in ein Rollenspiel mit putzigen Charakterdesigns und einem neuen dritten Akt, der sich von dem eben erwähnten der Mega-CD-Fassung von *Snatcher* unterscheidet. Neuerdings könnt ihr Robotern die Beine abschießen; auch sonst sieht man Feinden nun an, wo sie getroffen wurden. So könnt ihr die Haut eines Snatchers abschießen, um den Cyborg darunter zu enthüllen!





» [MSX] *SD Snatcher* erzählt die Story des Originals nach.

FAN-ÜBERSETZUNG

SD Snatcher auf Englisch.



■ *SD Snatcher* wurde nie außerhalb Japans veröffentlicht, doch zum Glück existieren im Internet zwei Fan-Übersetzungen. 1993 schrieb ein Team namens Oasis die erste. Sie gilt sogar als die erste Fan-Übersetzung überhaupt. Fachkundige Menschen können die übersetzten Dateien auf echte Disketten schreiben und dann auf MSX-Hardware abspielen. Für diesen Artikel haben wir einen MSX-Emulator auf einem Amiga verwendet, was ein bisschen extrem klingt, sich aber auch nach Cyberpunk anfühlt.

MSX-TIPPS

Den richtigen MSX wählen
■ MSX war ein Standard, kein Einzelmodell, es gibt also viele Varianten. Am kompatibelsten ist ein MSX2 mit Disk-Laufwerk.

In Japan kaufen
■ Nutzt für die selteneren MSX-Spiele einen japanischen Auktionsdienst wie Buyee. Die Auswahl ist dort besser und die Preise sind günstiger.

Musik bitte!
■ Um den besten Klang zu erhalten, braucht ihr das Modul Panasoft FM-PAC. Es fügt eurem System den MSX Music FM-Chip hinzu.

Der richtige Controller
■ MSX verwendet seine eigenen Zwei-Tasten-Pads. Wir raten euch, einen Adapter kaufen, mit dem ihr ein Mega-Drive-Pad anschließen könnt.

SCHWERER TREFFER

FEEDBACK



ENTWICKLER:	TECNOSOFT
JAHR:	1988

■ Tecnosoft ist bekannt für Sega-Shooter wie *Thunder Force* oder *Hyper Duel*. Das wenig bekannte *Feedback* ist eines der Frühwerke des Unternehmens. Es ist eindeutig von *Space Harrier* inspiriert, vermittelt einen ordentlichen Sprite-Skalierungseffekt auf dem primitiven MSX und spielt sich wirklich gut. Jede Stufe besteht aus mehreren Abschnitten: Erst im Weltraum, dann auf der Oberfläche eines Planeten, schließlich zu einem Boss, bei dem sich nur durchsetzen kann, wer vorher genügend Raketen gesammelt hat.





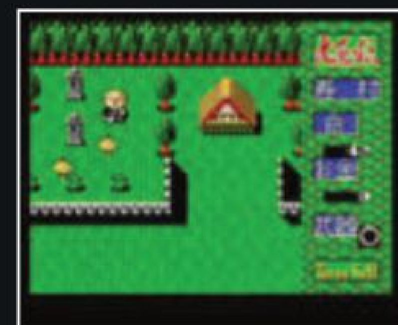
» [MSX] Die Grafik von *Feedback* ist für MSX-Verhältnisse beeindruckend.

MEHR VON TECNOSOFT

Andere MSX-Spiele vom *Thunder Force*-Team.







HERZOG
Dem Vorgänger von Herzog Zwei fehlen wichtige Features der Fortsetzung, aber das typische Gameplay deutet sich schon an.

D-DASH
Wurde kryptisch als „Sci-Fi Violence RPG" beworben. Ähnelt *Alien Syndrom* und dessen Mischung aus Ballern und Erkunden.

KU GYOKU DEN
Ein niedliches Rollenspiel mit einem lustigen Geister-Thema; eine Fan-Übersetzung gibt es online.

SCHNÄPPCHEN

THE MAZE OF GALIOUS



ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1987

■ Trägt in Japan den Untertitel *Knightmare II* und ist eine direkte Fortsetzung von Konamis Shoot-em-up von 1986, obwohl es zum Metroidvania-Stil wechselt. Die beiden Charaktere Popolon und Aphrodite müssen ihre speziellen Fähigkeiten nutzen, um dunkle Geheimnisse aufzudecken und 174 Bildschirme einer Burg zu erobern. Es ist vollgepackt mit so vielen Geheimnissen, dass Kinder der 80er ihr Wissen mit ihren Freunden austauschen mussten, um alles zu sehen. Übrigens: Jede Version des Spiels erkennt die Region des MSX und läuft in der entsprechenden Sprache. Ihr könnt einfach die japanische Version zum halben Preis kaufen und trotzdem auf Englisch spielen!



» [MSX] Es gibt wirklich nette Pausenanimationen mit einer Toilette.

HAUS DES GELDES

SPACE MANBOW

PREISPROGNOSE
375 €
(JAPAN)



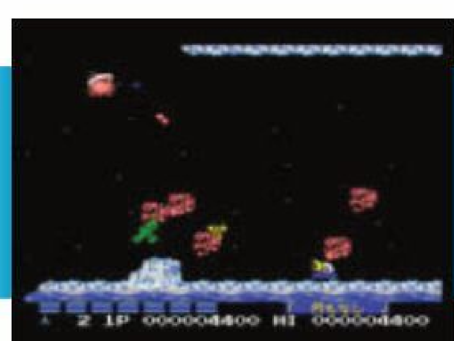
ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1989

■ Konami veröffentlichte drei exzellente *Gradius*-Spiele auf MSX und sogar das erste *Parodius*. Das beste Shoot-em-up ist jedoch MSX-exklusiv: *Space Manbow*. Es ist simpler als *Gradius* (Power-ups werden beispielsweise automatisch gewählt), macht das aber mit Spektakel wett. Dank der größeren Leistung des MSX2 und einiger Programmiertricks gibt es sowohl horizontales wie auch vertikales Scrolling. Gleich zu Beginn trefft ihr auf einen riesigen, mehrere Screens großen Panzer, der die gesamte Länge des ersten Levels umfasst. Der Preis ist in den letzten 30 Jahren mit zunehmender Bekanntheit des Spiels deutlich gestiegen. Wir finden jedoch, dass das Geld gut investiert ist.



» [MSX] Eine Schande, dass es den Titel nur auf MSX gibt.

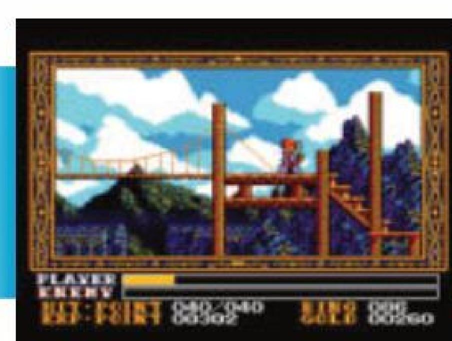
NOCH MEHR ZUM SAMMELN



PARODIUS

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1988

PREISPROGNOSE: AB **125 EURO** (JAPAN)



YS III: WANDERER VON YS

ENTWICKLER:	NIHON FALCOM
JAHR:	1989

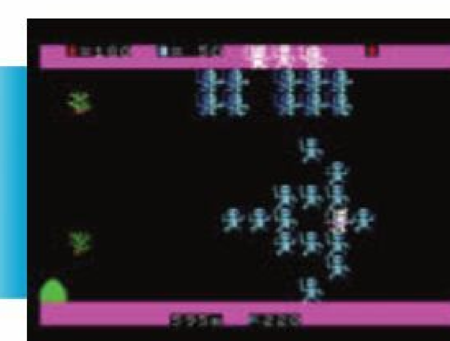
PREISPROGNOSE: AB **90 EURO** (JAPAN)



VAMPIRE KILLER

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1986

PREISPROGNOSE: AB **165 EURO** (EU), AB **160 EURO** (JAPAN)



BOKOSUKA WARS

ENTWICKLER:	ASCII CORPORATION
JAHR:	1984

PREISPROGNOSE: AB **95 EURO** (JAPAN)



KNIGHTMARE

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1986

PREISPROGNOSE: AB **65 EURO** (EU), AB **60 EURO** (JAPAN)

DOPPELPACK

SUPER LAYDOCK: MISSION STRIKERS



PREISPROGNOSE 65 € (JAPAN)

ENTWICKLER:	T&E SOFT
JAHR:	1987

■ Die verbesserte Version eines Spiels auf einer älteren Hardware zu veröffentlichen ist eher unüblich. Trotzdem geschah genau dies mit *Super Laydock* für MSX. Das vertikale Shoot-em-up lässt sich auch zu zweit gut spielen. Besonders fallen uns die größeren Sprites auf. Die KI hat allerdings Schwächen: Gelegentlich fliegen Feinde in Asteroiden und werden so ohne Eingreifen des Spielers zerstört. Der Titel erschien auch auf Modul statt Diskette, sodass er mit jedem MSX-System kompatibel war. Zudem gab es eine „Network Version", der ein Modem beigelegt war.



» [MSX] Die *Laydock*-Spiele machen zu zweit mehr Spaß als allein.

NOCH EIN SCHNÄPPCHEN

PENGUIN ADVENTURE

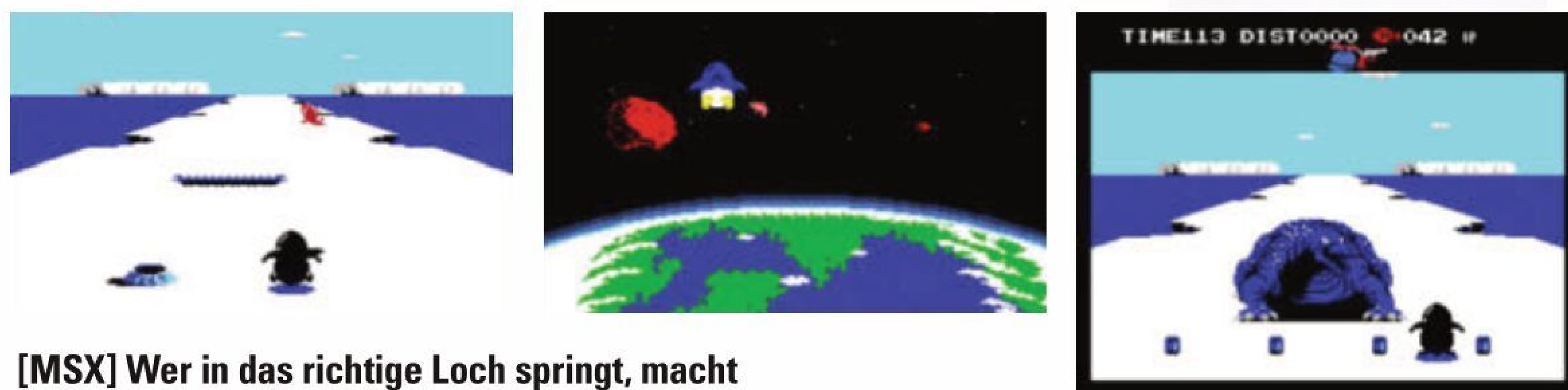


PREISPROGNOSE 40 € (JAPAN)

PREISPROGNOSE 65 € (EU)

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1986

■ Das Pinguin-Abenteuer gilt als erstes Spiel von Hideo Kojima. Unter den MSX-Fans ist es als einer der besten Exklusivtitel des Systems geschätzt. Aufgrund des relativ geringen Preises ist es für jede MSX-Sammlung ein Muss. Für das Jahr 1986 ist es technisch atemberaubend: In schnellem Pseudo-3D-watschelt der Pinguin Pentaro über Eis, schwimmt Flüsse hinunter und fliegt sogar – und all das, um einen magischen Apfel für die Pinguindame seines Herzens zu finden, die vergiftet wurde. Der Wiederspielwert ist hoch, der Titel garantiert langen Spaß.



[MSX] Wer in das richtige Loch springt, macht Bekanntschaft mit dem Weihnachtsmann.

TEURER GEHT IMMER

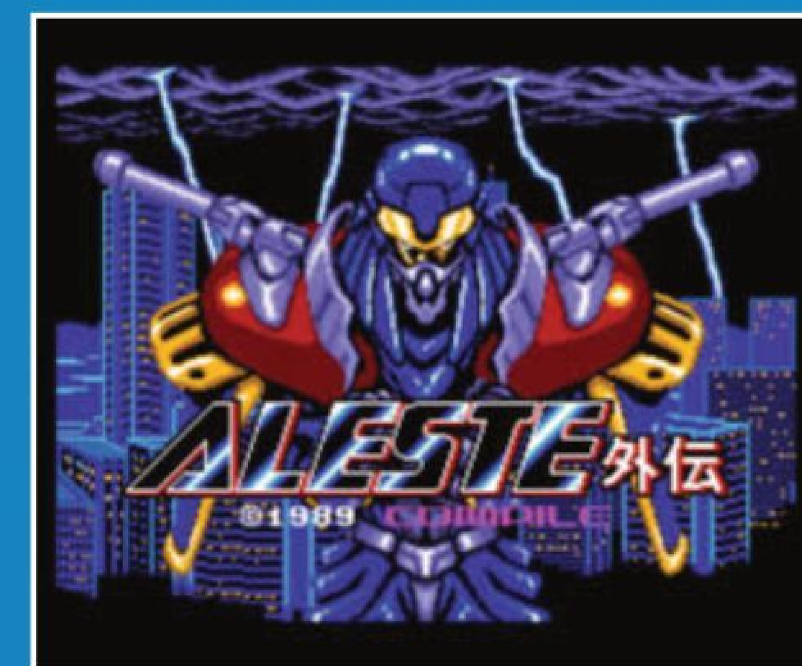
ALESTE GAIDEN

PREISPROGNOSE 500 € (JAPAN)

ENTWICKLER:	COMPILE
JAHR:	1989



■ Teile der Shoot-em-up-Serie von Compile wurden zuletzt auf der *Aleste Collection* wiederveröffentlicht. Sie umfasst die Spiele für Master System und Game Gear, einige Teile fehlen also. Will man absolut jedes Spiel dieser Reihe sammeln, ist *Aleste Gaiden* ein sehr teures Muss. Es erschien nur in einer besonderen Ausgabe des Monatsmagazins *Compile Disk Station*. Man tauscht das übliche Raumschiff gegen einen rennenden Krieger ein, der Shurikens schleudert und über Lücken springt. Ein tolles Spiel, aber im Preis die Blaue Mauritius auf MSX.







» [MSX] Zückt schon mal die Brieftasche!

MEHR *ALESTE* AUF MSX

Zwei erschwingliche Alternativen.

ALESTE

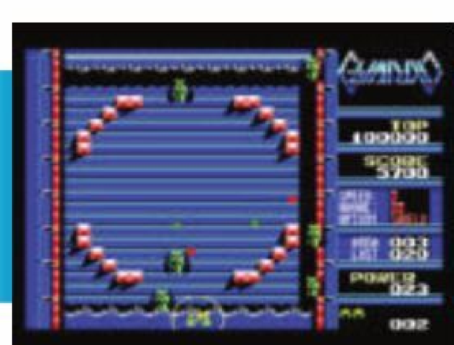


Obwohl die MSX-Version grafisch und musikalisch weniger beeindruckend ist als das Master-System-Original, verfügt sie über zwei exklusive Levels. Sie ist auch ein verdammt guter Shooter, also ist sie einen Blick wert.

ALESTE 2



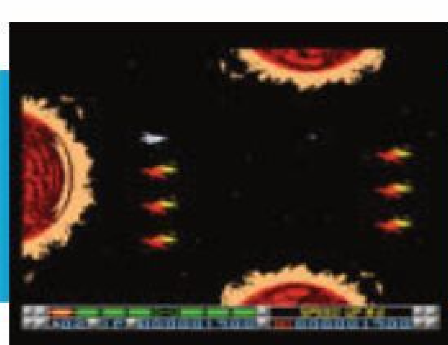
Aleste 2 wurde exklusiv für MSX2 veröffentlicht und ist eine hervorragende Fortsetzung. Gameplay, Sound und Grafik sind besser als beim Vorgänger. Fans der Serie schätzen den ersten Auftritt von Musha Aleste-Protagonist Ellinor, alle anderen lieben die schicke Verpackung!



GUARDIC

ENTWICKLER:	COMPILE
JAHR:	1986

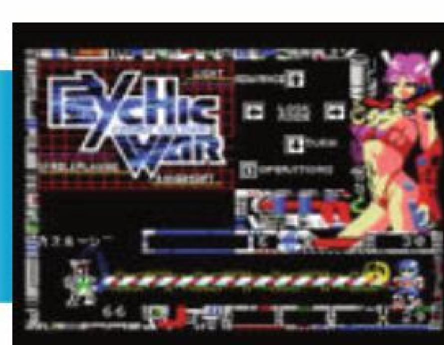
PREISPROGNOSE: AB **140 EURO** (JAPAN)



NEMESIS 3: THE EVE OF DESTRUCTION

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1989

PREISPROGNOSE: AB **215 EURO** (EU), AB **175 EURO** (JAPAN)



PSYCHIC WAR: COSMIC SOLDIER 2

ENTWICKLER:	KOGADO STUDIO
JAHR:	1988

PREISPROGNOSE: AB **315 EURO** (JAPAN)



GOONIES

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1985

PREISPROGNOSE: AB **85 EURO** (EU), AB **70 EURO** (JAPAN)



ASHGUINE STORY II

ENTWICKLER:	T&E SOFT
JAHR:	1987

PREISPROGNOSE: AB **50 EURO** (JAPAN)

DEUTSCHE SPIELDESIGNER DAMALS UND HEUTE

UNSERE BESTEN

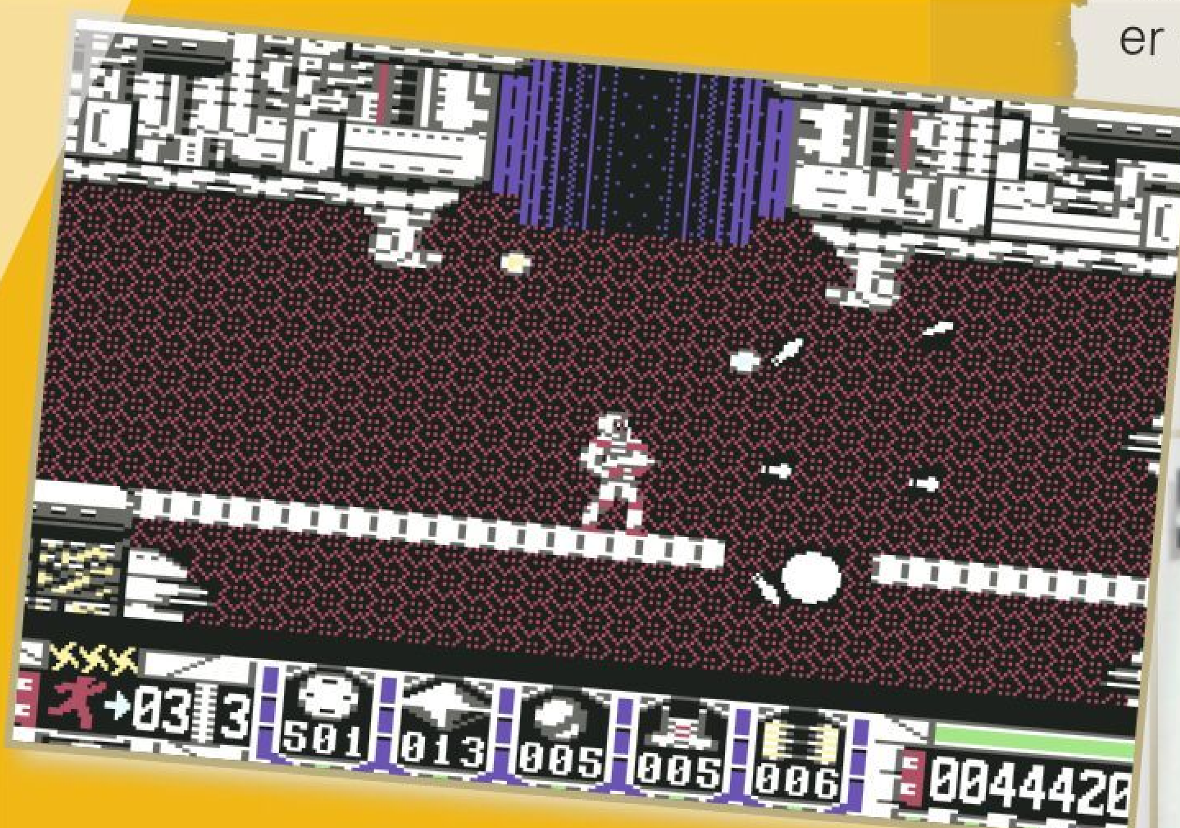
Jede Ausgabe beleuchtet die menschliche Seite der deutschen Spieleszene in drei biografischen Skizzen.


Foto: The Thalion Source

» Aus jugendlichen Demofreaks werden Profis: Mit Synthi-Musiker Jochen Hippel (rechts) und Holger Flöttmann (Mitte, der spätere Ascaron-Gründer) richtet Erik Simon (links) 1988 in Gütersloh die 16-Bit-Firma Thalion ein.

Mitte der 1980er schließen sich viele junge Programmierer, Grafik- und Sound-Nerds, die meisten drücken noch die Schulbank, in Cliquen und Demo-Gruppen zusammen. Man überlistet den Kopierschutz des neuen US-Spiels, ergänzt es durch Mogelfunktionen, pixelt und vertont eigene Intros und „spreadet" modifizierte Spiele („Cracks") zum Ruhm der Gruppe.

Nach Volljährigkeit und Abitur wagen begabte Demo-Künstler den Schritt in die Professionalität, aus losen Amiga- und Atari-Teams werden ernsthafte Spieleentwickler. Thalion, Factor 5, Blue Byte und andere begründen ab den späten 80ern den guten Ruf deutscher Spielentwicklung. Sie werden weniger für Ideen oder stilprägendes Design bekannt als für Technik, starke Algorithmen und Code-Tricks. „Unsere Besten" skizziert diesmal den Werdegang von zwei Technikkönnern: Einer berühmt für sein 2D-Scrolling, der andere für Echtzeit-3D – beide werden damals von der UK-Presse als individuelle Talente gefeiert. Und wir zeichnen den Weg eines Spielemachers nach, der von Beginn an ein Teamplayer ist – erst in Hamburg, dann in Gütersloh und heute auf einer Mittelmeerinsel.



» Nach *Super Mario*- und *R-Type*-Hommagen schafft Trenz mit dem Stahlhelden *Turrican* eine Marke, die bis heute leuchtet.



» Trenz vor *Turrican 2*-Poster.

Stählerne Algorithmen

Manfred Trenz

Manfred Trenz (Jahrgang 1965) interessieren sowohl harter Maschinencode als auch das visuelle Drumherum. Er meistert alles autodidaktisch, ist an der Tastatur sowohl Techniker als auch Künstler.

EINSTIEG: Sein Beruf als Bauzeichner ödet Manfred an – wie viele nützt er den VC-20 als Übungsplatz und Sprungbrett auf den C64, der 1984 herauskommt und noch mehr kann. Nach BASIC lernt Manfred Maschinencode, schreibt Tools und schickt 1986 Pixelgemälde, die stoisch mit „MT" signiert sind, an die *64er*-Redaktion. Dem dritten Platz im Leserwettbewerb und der Veröffentlichung im führenden Heft folgt eine Anfrage von Rainbow Arts. Erst pixelt Manfred frei für die aufstrebende Software-Firma, dann wirft er die Bauzeichnerei hin und wird Game-Grafiker.

LAUFBAHN: Im Rainbow-Arts-Auftrag und mit Programmierer Armin Gessert macht er aus *Super Mario Bros.* den Klon *The Great Giana Sisters*; der spätere Blue-Byte-Gründer Thomas Hertzler programmiert die ST- und Amiga-Versionen, die ebenfalls Manfred pixelt. Erst werden die deutschen Schwestern international bejubelt, dann auf Nintendo-Druck aus dem Handel genommen.

1988 zeigt Manfred, dass er auch coden kann: Selbst die snobistische UK-Fachpresse lobt seine SF-Ballerei *Katakis* als feinste C64-Action. Seine Inspiration sind japanische Shoot-em-up-Automaten – so etwas möchte er auf Heimhardware schaffen! Weil *Katakis* dem Vorbild *R-Type* zu nah ist, gerät die Firma wiederum in die Copyright-Bredouille und rettet sich, indem sie auch die offizielle *R-Type*-Umsetzung liefert. Rainbow Arts legt dem englischen Irem-Partner einen perfekten Port hin, Manfred wird europaweit bekannt.

Beim Run-and-gun-Stahlmann *Turrican* ist Trenz gleichzeitig Spieldesigner, Programmierer und Grafiker und meißelt mit dem Multi-Scroller (sowie dem 1991er-Nachfolger) zwei C64-Meilensteine. Technisch spurtet *Turrican* englischen und französischen Helden davon. Während er bei *Turrican II* mit Grafiker Andreas Escher kooperiert, schafft Manfred sein erstes Konsolenspiel – das *Super Turrican*-Medley für Nintendos 8-Bit-Oldie NES – 1993 komplett im Alleingang. Auch bei Trenz' SNES-Debüt, dem SF-Shooter *Rendering Ranger: R2* (1995) stammen Programmierung, Leveldesign und 2D-Animationen von ihm. Drei Jahre feilt er an *R2*, reizt die Konsole voll aus. Doch weil Rainbow Arts null SNES-Bezug hat, wird das späte 16-Bit-Original jämmerlich vermarktet.

IM 21. JAHRHUNDERT: Während sich die Kollegen zu Studios zusammenschließen, bleibt Manfred Solist. Seit den 90er Jahren werkelt er an einem *Turrican-3D*-Reboot, konvertiert *Micro Machines V3* auf Gameboy und den *Metal Slug*-Verschnitt *CT Special Forces* auf PS1. Ab 2003 arbeitet er für Similis in Oberhausen auf Nintendo-Handhelds. Manfred produziert GBA- und NDS-Titel für die norddeutsche Firma Independent Arts: *Crazy Frog Raver, Ein Leben für die Pferde, Germany's Next Topmodel*. Für Daedalic setzt er das Adventure *Ankh* um, zuletzt *Wickie und die starken Männer*. Was macht Manfred seit 2010? Wir wissen es nicht.



» Sprites, scrollende Bitmaps, vorgerenderte 3D-Mechs: Trenz' 16-Bit-Debüt *Rendering Ranger* ist ein technisches und audiovisuelles Juwel – das aufgrund seiner Seltenheit zu vierstelligen Preisen gehandelt wird.

Der 3D-Motor-Ingenieur


» Mit 25 hat Jürgen Friedrich internationale Game-Reputation im Rücken, dieses Passbild stammt aus dem Interview mit ihm in *Power Play* (1991).

Jürgen Friedrich

Galaxy Invasion auf einem Proto-PC (Tandy TRS-80) öffnet dem Gymnasiasten Jürgen Friedrich vor vier Dekaden die Augen fürs neue Medium. Der Mathe- und Physik-Crack wird als Programmier-Wunderkind bekannt – er bastelt Welten aus Vektoren, Polygonen, Shading, lange bevor Kollegen von einer 3D-Engine träumen.

EINSTIEG: 1964 in Wuppertal geboren, wird Jürgen erst nach Abi, Zivildienst und einigen Semstern Physik und Informatik zum Spielentwickler. Er schreibt Tools für Apple-II-Computer, darunter ein CAD-Programm, für das er erstmals mit Vektor-Routinen spielt. Als Mitte der 80er der Macintosh herauskommt, konvertiert Jürgen zum Spaß seinen Atari-Lieblingsautomaten: *Star Wars* ist keine Sprite- und Scrolling-Action, sondern ein Raumflug in Vektorgrafik – schlaue Algorithmen bewegen TIE-Fighter und Todesstern in 3D.


» Im „Work-in-Progress"-Report im führenden 16-Bit-Heft *The One* zeigt Jürgen 1988 seine 3D-Tools und wie für den *Hard Drivin*-Port aus monochromer Vektor- farbige Polygongrafik wird.

LAUFBAHN: Dem englischen Atari-Partner Domark fällt das deutsche Vektorgrafik-Talent auf, lässt es *Star Wars* auf 16-Bit-Computer umsetzen. Im Alleingang portiert Jürgen *Star Wars* 1987 auf ST, dann Amiga und erregt damit die Aufmerksamkeit der englischen Presse. „Jurgen Friedrich vollbrachte Wunder – sehr nahe Konvertierung, von ganzem Herzen empfohlen!", schreibt *Zzap!*. Domark holt das „programming wunderkind" nach London.

Jürgens zweiter Auftrag ist ambitionierter: Mit zwei MC68000-CPUs, 16-Bit-DSP und 256-Farben-TI-Grafikprozessor gilt *Hard Drivin'* als fortschrittlichster 3D-Spielautomat – Jürgen muss kürzen und tricksen, um Ataris Fahrsimulator auf ST und Amiga zu holen. Bunt schattierte Polygone statt blanke Vektorgitter, das ist der nächste Schritt zum Echtzeit-3D-Realismus: Jürgen nützt seine Technik für weitere Domark-Jobs (*Stun Runner, Hard Drivin' II*), dann beendet er seine britische Laufbahn. Während aus Domark Eidos wird, stellt Jürgen sein Know-how Thalion in Gütersloh zur Verfügung. Er hilft dem *Airbus 320-Flugsimulator* auf DOS-PC und schreibt die 3D-Engine für das Fantasy-RPG *Albion*, das Thalion-Überlebende für Blue Byte entwickeln. 1997 baut Jürgen der DSA-Umsetzung *Schatten über Riva* Texture-Map-Dungeons.


» An *Albion* (1996) arbeitet ein Dutzend Profis: Erik Simon gestaltet und leitet das Team, Jürgen Friedrich macht mit seiner 3D-Mapping-Engine die Fantasy-Welt begehbar (Bild), Blue-Byte-Gründer Thomas Hertzler produziert die *Ambermoon*-Fortführung.

IM 21. JAHRHUNDERT: Just als PlayStation-Boom und PC-Beschleunigerkarten die 3D-Programmierung vom Nischen- zum Kernthema machen, verschwindet der Polygon-Pionier sang- und klanglos aus der Branche. Nach 2000 fehlt jede Spur von Deutschlands erstem 3D-Spielprogrammierer: Jürgen Friedrich ist unter „Unseren Besten" das Beispiel eines Könners, der früh professionell und erfolgreich wird, doch seine Game-Karriere aufgibt, als das Medium technisch und kommerziell abhebt. Er mag es nicht, wenn „die entscheidenden Leute nur ans Geld denken". (*Power Play*-Q&A)

Der Teamplayer

Erik Simon

Wer 1963 in Deutschland auf die Welt kommt, wird alles Mögliche, aber kaum Computerspieldesigner: Noch vor Guido Henkel (siehe _Retro Gamer_ 3/2021) ist Erik Simon der älteste „unserer Besten". Keiner brachte mehr Teams und Projekte durch die Crunchtime. Und keiner ist größer.


» Von der Demo-Party an den aufgeräumten Schreibtisch: Erik Simon beginnt seine Profi-Karriere 1988 als Atari-ST-Grafiker in Gütersloh.

Foto: The Thalion Source

EINSTIEG: Wie Trenz und Henkel kommt Erik nach analoger Tätigkeit in die Branche. Er lässt sich zum Radio- und TV-Techniker ausbilden, holt sich ein Fachabitur und studiert dann Nachrichtenelektronik. Er mag Fantasykunst von Rodney Matthews und den Hildebrand-Brüdern, hört Yes und Genesis, wäre gerne „erfolgreicher und guter Musiker". Er leistet seinen Zivildienst ab und hat Mitte der 80er viel Zeit für seine Hobbys. Seitdem er *Invaders* auf CBM-PET sah, faszinieren ihn Computerspiele. Er schließt sich Gleichgesinnten an und pixelt für die ST-Demo-Gruppe TEX um Yamaha-Chip-Maestro Jochen Hippel.

LAUFBAHN: Mit Hippel, Mark Rosocha und Holger Flöttmann gründet Erik 1988 das erste deutsche 16-Bit-Studio Thalion. Während Rosocha, Bittner und andere coden, kümmert sich Erik um die Pixel, liefert für Thalion-Hits wie *Wings of Death* (1990) die Sprites und Bitmaps. Er ist Gamedesigner und Grafiker des Fantasy-RPGs *Dragonflight*, mit fünf Programmierern das bis dato aufwendigste Thalion-Werk.

Thalion geht viel Geld durch die ungezügelte Raubkopiererei verloren. Anfang der 90er steigt Bertelsmann ein, drei der Gründer steigen aus. Erik bleibt und leitet die Entwicklung von *Amberstar* und *Ambermoon*. Nachdem Thalion zerfällt, wechselt er 1994 zu Blue Byte. Erik nimmt einen Teil seines Teams nach Mühlheim mit, um die RPG-Tradition mit *Albion* fortzusetzen. Er gestaltet 3D-Missionen für *Extreme Assault* (1997) und bleibt nach der Ubisoft-Übernahme Entwicklungsleiter, bis *Die Siedler IV* (2001).

IM 21. JAHRHUNDERT: Von Blue Byte wechselt Erik in ähnlicher Position zum österreichischen Hersteller Jowood und testet dort sein Lebensmotto „Auch wenn es schwerfällt: Cool bleiben!" Ab 2004 ist er für Sunflowers (*Anno 1701, Paraworld*), ab 2011 für die Gamigo AG in seiner Geburtsstadt Hamburg tätig. Im Frühjahr 2016 zieht Erik ans Mittelmeer um. Er baut auf Malta den Development-Dienstleiter cView Studios auf, der Modelle, Texturen und Props für internationale Produktionen liefert. Eriks Team hilft den Von-Kiew-nach-Malta-Exilanten 4A Games beim VR-Shooter *Arktika.1* und bastelt Waffen, Werkzeuge und Vehikel für *Metro Exodus*. Seit Mai 2021 ist er Development-Manager bei 4A Malta und freut sich, „dass er nach Feierabend ins türkise Meer hüpfen kann".

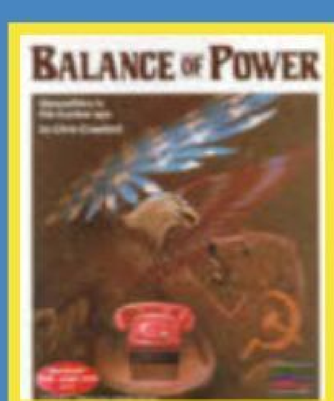



» Erik pixelt Sprites und Hintergründe für Thalion-Spiele wie *Wings of Death* (links) und leitet dann RPGs, die immer größer und komplexer werden (*Ambermoon*, rechts).

MAKING OF

BALANCE OF

DIE POLITIKSIMULATION FING DIE WELT IM KALTEN KRIEG AUF FESSELNDE WEISE EIN, VERHALF MINDSCAPE ZUM ERFOLG UND MEHRTE CHRIS CRAWFORDS RUHM. DOCH WEGEN EINES ANDEREN PUBLISHERS WÄRE DAS SPIEL FAST NIE FERTIG GEWORDEN.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** MINDSCAPE
» **ENTWICKLER:** CHRIS CRAWFORD
» **ERSCHIENEN:** 1985
» **PLATTFORM:** MACINTOSH
» **GENRE:** STRATEGIE

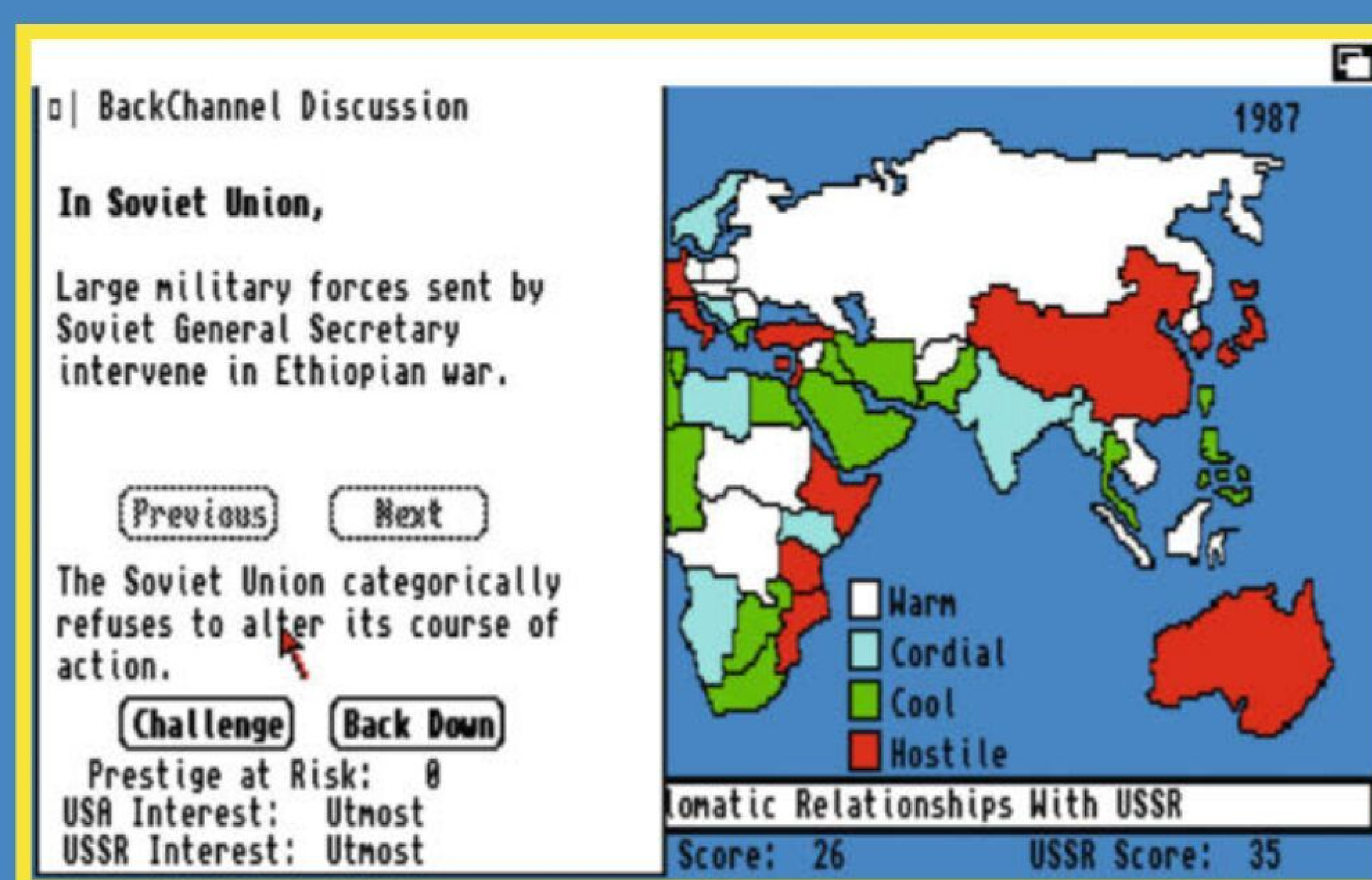


» [Amiga 500] Filteroptionen der Karte zeigen Infos wie den Prestigewert und die Einflusssphäre jedes Landes.

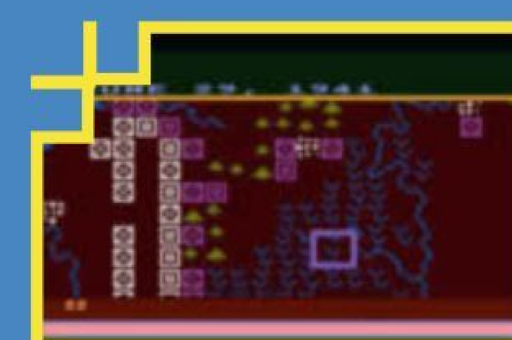
B*alance of Power* avancierte 1985 zum Kritikerliebling und wurde auch ein großer finanzieller Erfolg. In den frühen 80ern tat die Öffentlichkeit Videospiele als simple Spielereien ab, doch *Balance of Power* war ein anderes Kaliber. Das Strategiespiel bot einen guten Einblick in die Verstrickungen des Kalten Krieges und die heikle Diplomatie, die das Schreckensszenario eines Atomkriegs abwendete. Noch heute ist das Spiel hoch angesehen. „Jedes Jahr gehört *Balance of Power* zu den gefragtesten Titeln aus unserer Sammlung", berichtet Ken McAllister vom Learning Games Initiative Research Archive (LGIRA) in Arizona. „Es ist eines der ersten ‚Serious Games' und Bestandteil von fast jeder unserer historischen Ausstellungen."

Die Geschichte von *Balance of Power* begann mit dem Zusammenbruch von Atari. Chris Crawford hatte einige bedeutende Titel für den Atari 800 geschaffen, darunter das Strategiespiel *Eastern Front (1941)*. Doch nach dem amerikanischen Videospiel-Crash 1983 wurde er, wie so viele Atari-Angestellte, entlassen. Im März 1984 erhielt er eine „ziemlich üppige" Abfindung.

Bald erhielt er von Commodore ein Angebot. „Ich sollte ihr Software-Prediger für den Amiga werden", erinnert sich Crawford. Ein Reporter hatte ihn einst als Prediger bezeichnet, weil Crawford in Präsentationen den Atari 800 so lebhaft angepriesen hatte. „Ich bin ein sehr guter Redner und habe Produkte an den Mann gebracht", rühmt sich Crawford, der 1988 die Computer Game Developers Conference begründete. 1992 hielt er seine berühmte Drachen-Rede auf der Konferenz – zum Finale stürmte er mit gezogenem Schwert aus dem Saal (siehe auch die Video-Doku *Geschichte der GDC*, www.gamersglobal.de/gdc). Crawford schlug jedoch das Angebot von Commodore aus. „Ich sah für den Amiga keine Zukunft. Der Fall war klar: Der Macintosh wird die Zukunft. Und ich behielt Recht."



» [Amiga 500] Ihr konfrontiert Rivalen zunächst in vertraulichen Gesprächen. Bezieht ihr öffentlich Stellung, wird daraus eine diplomatische Krise, bei der Prestige auf dem Spiel steht.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

TANKTICS
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1976

EASTERN FRONT (1941)
SYSTEM: ATARI 400, ATARI 800
JAHR: 1981

BALANCE O.T. PLANET (IM BILD)
SYSTEM: MACINTOSH
JAHR: 1990

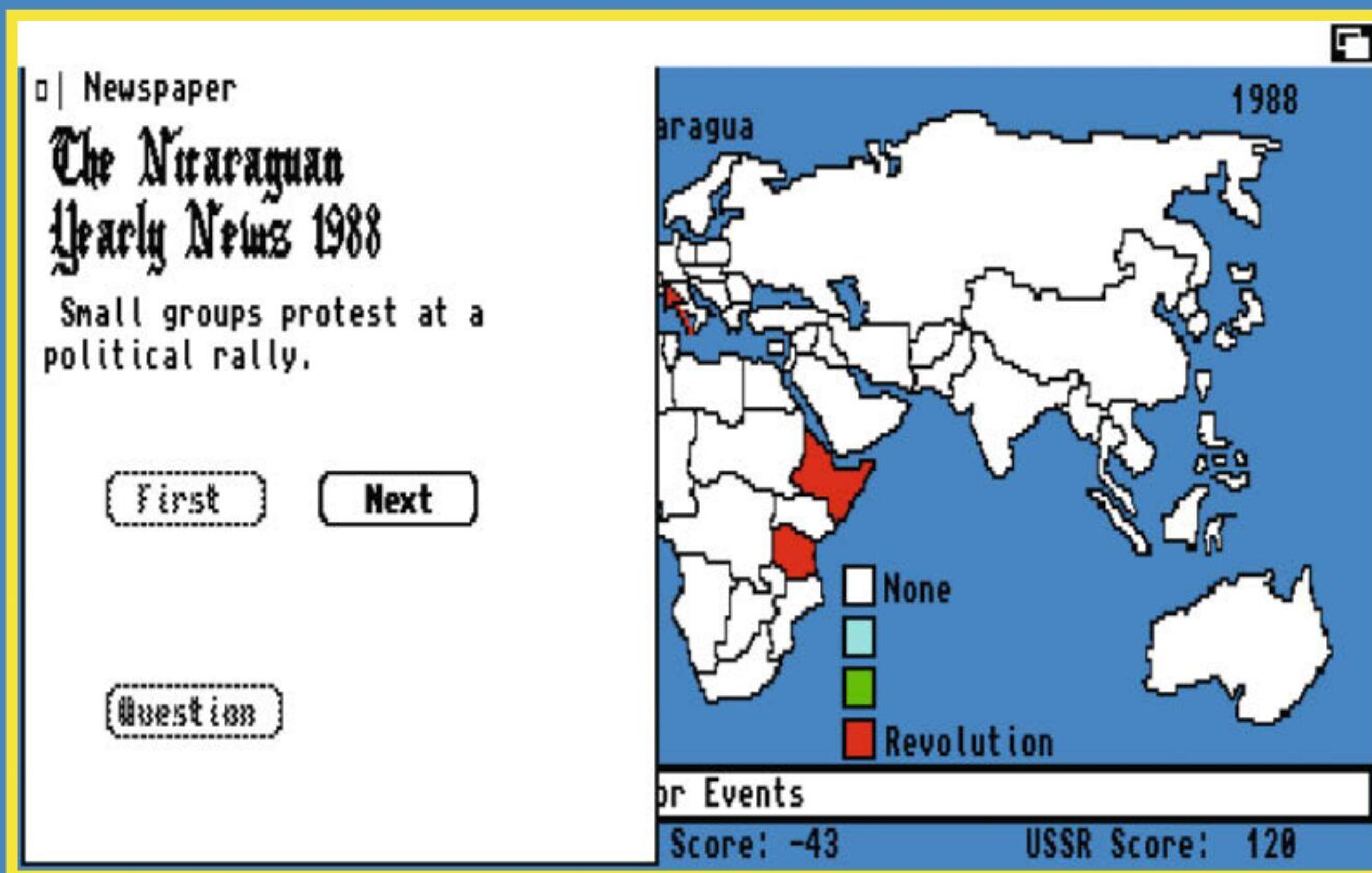


» Chris Crawford entwickelte bis 1984 8-Bit-Spiele für Atari. *Balance of Power* und viele andere Spiele schuf er als Freiberufler. 1992 kehrte er kommerziellen Spielen den Rücken, um sich interaktivem Geschichtenerzählen zu widmen.



» [Amiga 500] Ein Weg, um eine feindlich gesinnte Regierung auszutauschen: Unterstützt lokale Aufständische.

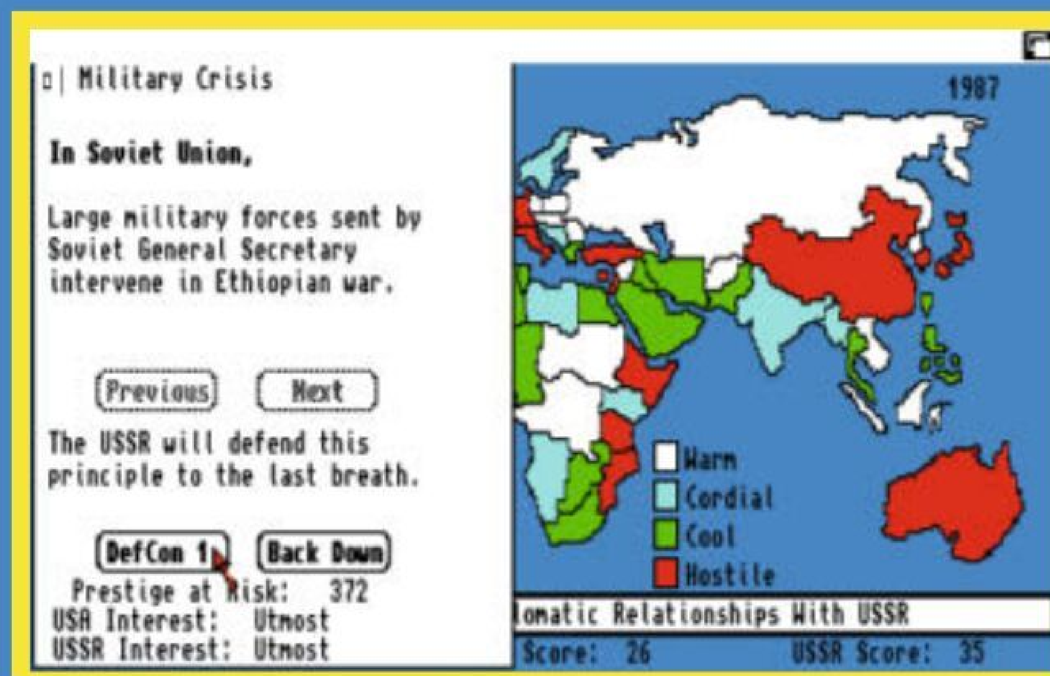
POWER



» [Amiga 500] Aus der Zeitung erfahrt ihr die weltweiten Folgen eurer Politik.

1984 zog Apples neuer Macintosh mit seiner Leistung und seiner neuartigen grafischen Nutzeroberfläche Crawford direkt an. Die Maschine bot ihm die Chance, eine langgehegte Idee zu verfolgen. „Ich kam von den Kriegsspielen. Aber deren Militarismus hat mich immer gestört. Ich fragte mich: Kann es ein ‚Nicht-Kriegsspiel' geben?“ Zu dieser Zeit befasste sich Crawford mit Geopolitik und wurde besonders von den Büchern des deutsch-amerikanischen Politikers Henry Kissinger fasziniert. „Man mag von seiner Politik halten, was man will, doch seine Analysen von Diplomatie und Geopolitik sind beeindruckend. Er stellte sehr tiefschürfende Beobachtungen an, weil er mittendrin steckte.“

Von Kissingers Büchern hatte er die Grundidee, doch die technische Umsetzung stellte ein Problem für Crawford dar. „Ich grübelte seit Jahren darüber, aber ich wusste, auf 8-Bit-Computern wird das nichts. Der Mac jedoch konnte so ein Programm stemmen“, erklärt er. Mit seiner Atari-Abfindung als Startkapital begann er die Arbeit an *Balance of Power*, obwohl es ein großes Unterfangen werden würde. Crawford erinnert sich gut, wie er das Projekt mit seiner Frau



besprach. „Ich sagte, dass ich vermutlich ein Jahr brauchen und viel Geld ausgeben würde. Aber sie stimmte zu, da ich an meinen Atari-Spielen viel verdient hatte. Und so investierten wir beide viel Geld und Zeit.“

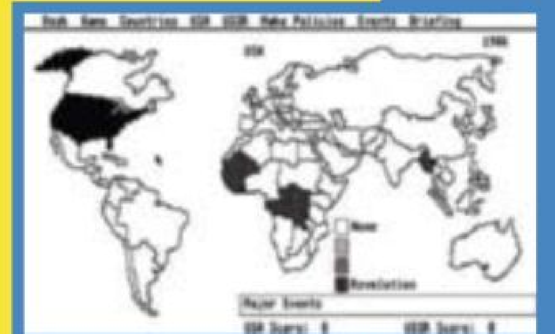
Zuerst standen umfassende Geopolitik-Recherchen auf dem Programm: „Ich habe etliche Bücher gekauft und die Streitpunkte aus vielen Winkeln betrachtet.“ Als Crawford mit der Programmierung begann, erwies sich die Arbeit am Mac als Herausforderung: „In der Frühzeit war es richtig schwer, damit zu programmieren. Ich musste alles von Grund auf neu lernen.“

Er fährt fort: „Alles am Mac war so anders. Außerdem hatte er keine eigene Entwicklungsumgebung. Um Programme für Macintosh zu schreiben, brauchtest ▶

BALANCE-AKT

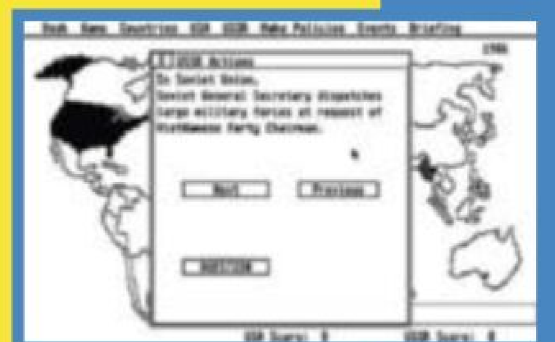
Tipps für die Kunst der Realpolitik.

BELIEBTHEITS-WETTBEWERB



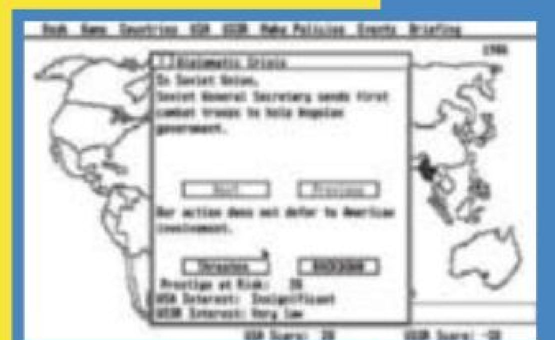
In *Balance of Power* verdient ihr Prestigepunkte für eure Supermacht, ohne einen Atomkrieg auszulösen. Zieht dafür viele kleinere Länder auf eure Seite, indem ihr ihnen helft oder eine euch genehme Regierung einsetzt.

ZEIT FÜR DIE NACHRICHTEN



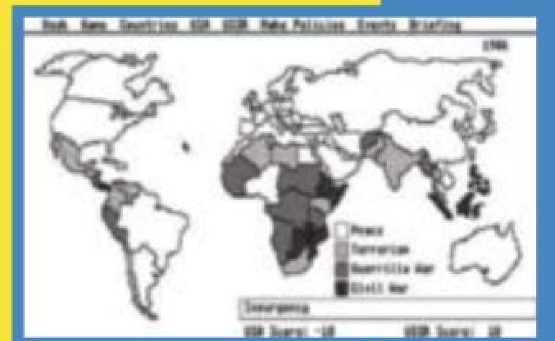
Bringt euch zu Beginn jeder Runde auf den neuesten Stand. Die Zeitung liefert einen Überblick. Die Reiter „US-Aktionen“ beziehungsweise „UdSSR-Aktionen“ verraten auch, was die Gegenseite plant.

GEFÄHRLICHE FRAGEN



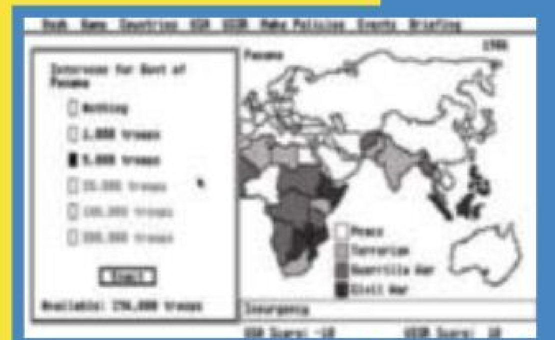
Hinterfragt ihr die Aktionen eures Gegners, kann der aggressiv reagieren und eine diplomatische Krise auslösen. In diesem Fall gibt entweder eine Seite nach und verliert Prestigepunkte, oder aber die Situation eskaliert.

UNRUHEN AUSNUTZEN



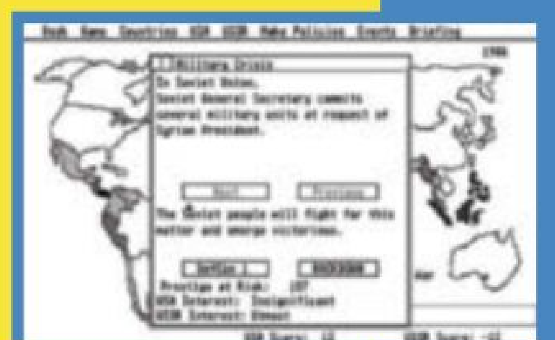
Es gibt drei Typen von Aufständischen: Terroristen, Guerillas und Rebellen. Während Unruhen in einem feindlichen Land, das an einen Verbündeten angrenzt, könnt ihr die Unruhestifter monetär oder mit euren Truppen unterstützen.

FREUNDEN BEISTEHEN

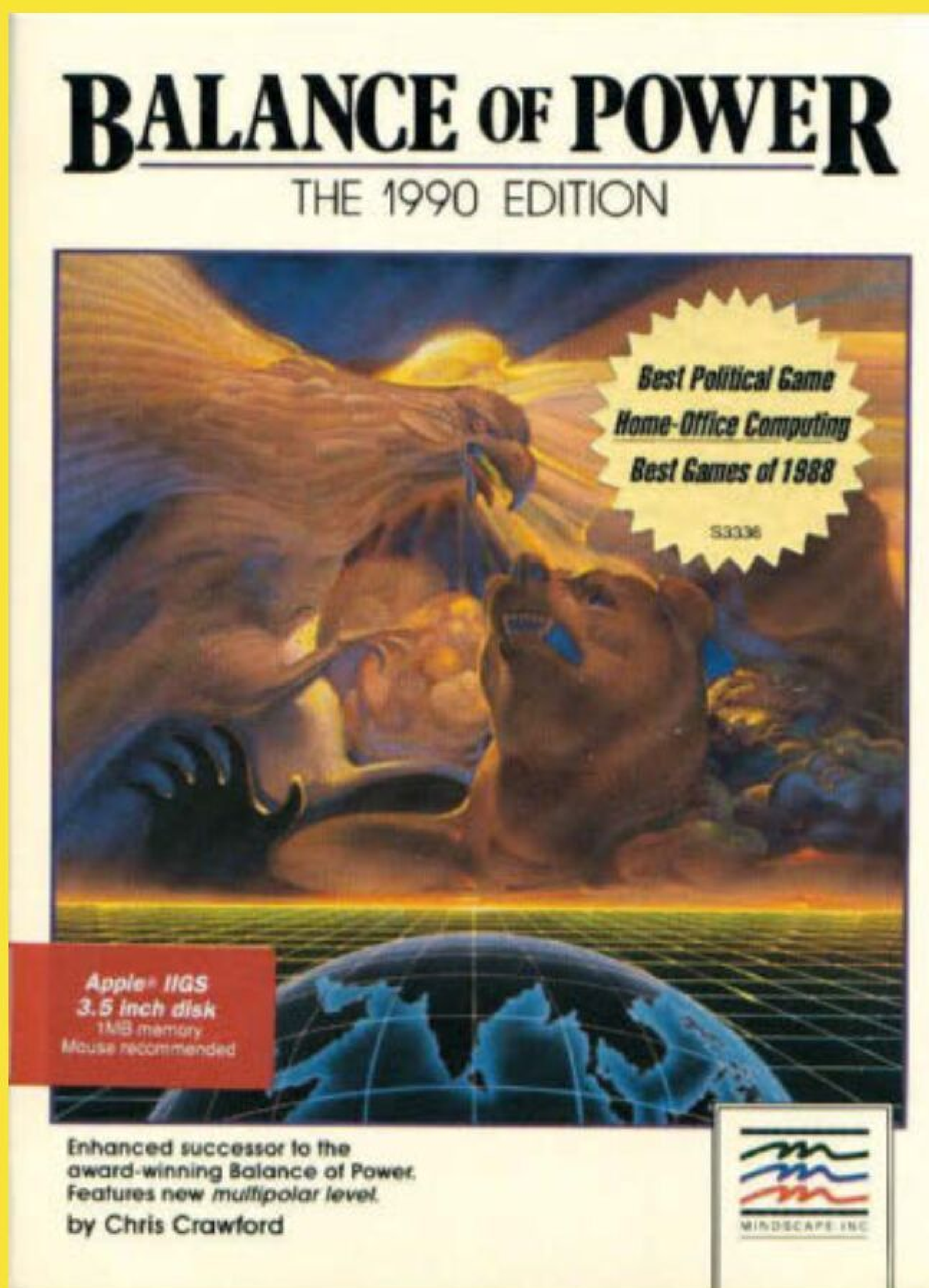


Mit Wirtschaftshilfen macht ihr euch Freunde. Erschüttern Aufstände eure Verbündeten, helft ihr zum Beispiel mit Waffen aus. Doch manche Länder reagieren allergisch, wenn ihr Truppen auf ihr Gebiet entsenden wollt.

GAME OVER



Nach zehn Jahren endet das Spiel. Eure Punktzahl basiert auf eurem Prestigewert sowie dem eures Gegners. Eskaliert jedoch ein diplomatischer Vorfall zur militärischen Krise höchster Alarmstufe und ein Atomkrieg bricht aus, habt ihr verloren.

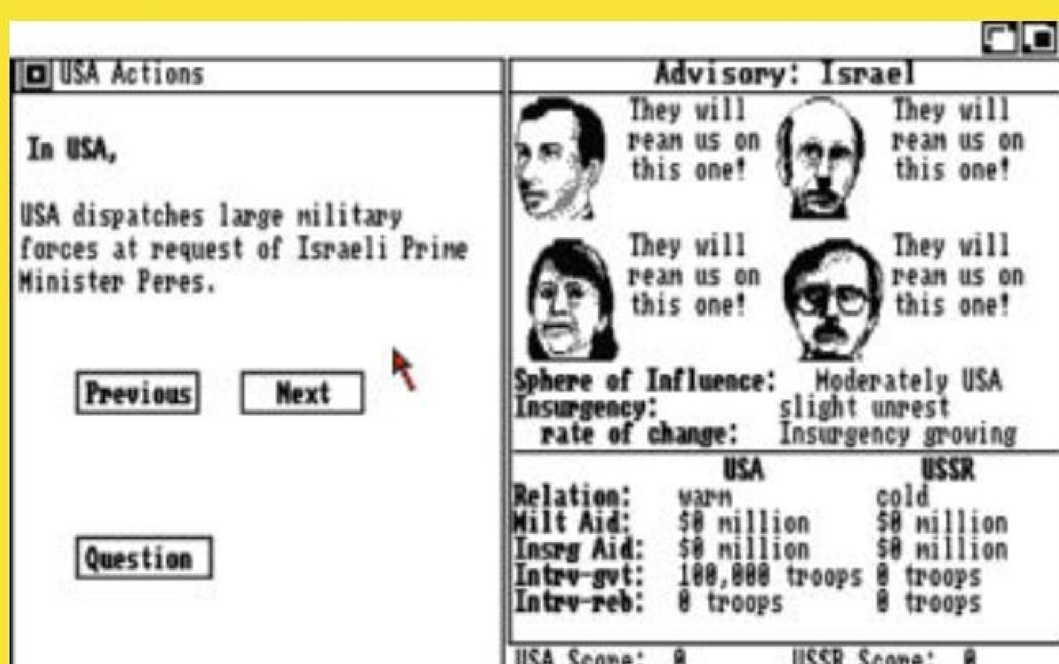


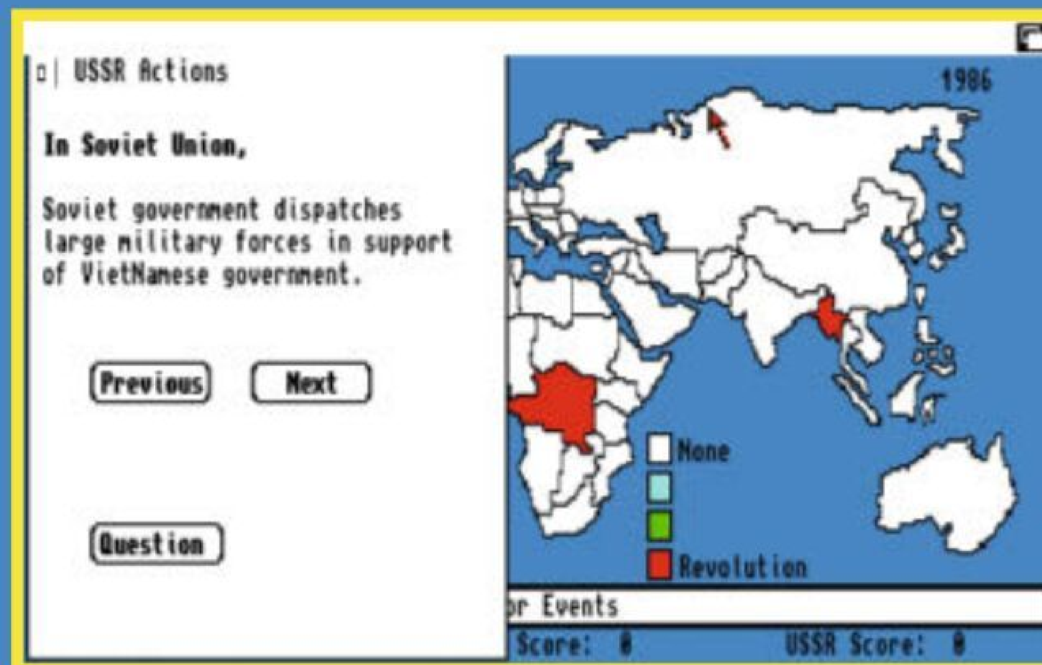
DAS HALBE SEQUEL

Wie *Balance of Power: The 1990 Edition* enstand.

Mindscape wollte, wenig überraschend, eine Fortsetzung von *Balance of Power*. „Ich war nicht so scharf darauf, also habe ich etwas für mich herausgeschlagen", weiht uns Crawford ein. Er setzte sich an eine neue Edition, und im Gegenzug würde Mindscape ein Wunschprojekt von ihm herausbringen – daraus wurde *Trust & Betrayal – The Legacy of Siboot*.

Balance of Power: The 1990 Edition erhöhte die Zahl der Länder auf 80 und führte ein Team aus Beratern als Hilfe für taktische Entscheidungen ein. Dazu konnten kleinere Staaten sich nun regulär bekriegen, statt nur in Stellvertreterkriegen eine Rolle zu spielen. Crawfords Meinung zur *1990 Edition* ist deutlich: „Ich hielt nichts davon. Fortsetzungen sind inhärent langweilig. Ein Nachfolger muss dieselbe Grundarchitektur haben – und die hatte ich schon optimiert. Sie war sauber, komplett. Die Fortsetzung warf nur mehr Zeug darauf und beschmutzte die Architektur. Es hat sich aber ganz gut verkauft. *Trust & Betrayal* hat dagegen mit weitem Abstand das beste Design von all meinen Spielen. Es stecken einige brillante Konzepte darin, doch es floppte. Meine Meinung dazu: Das zeigt, wie dumm die Masse ist!"





» [Amiga 500] Ihr könnt Militärhilfe nur in die Nachbarländer von Nationen schicken, die mit eurer Supermacht verbündet sind.



» [Atari ST] Die Portierung für Atari ST ist sehr nahe am Mac-Original, vor allem auf einem hochauflösenden monochromen Bildschirm.

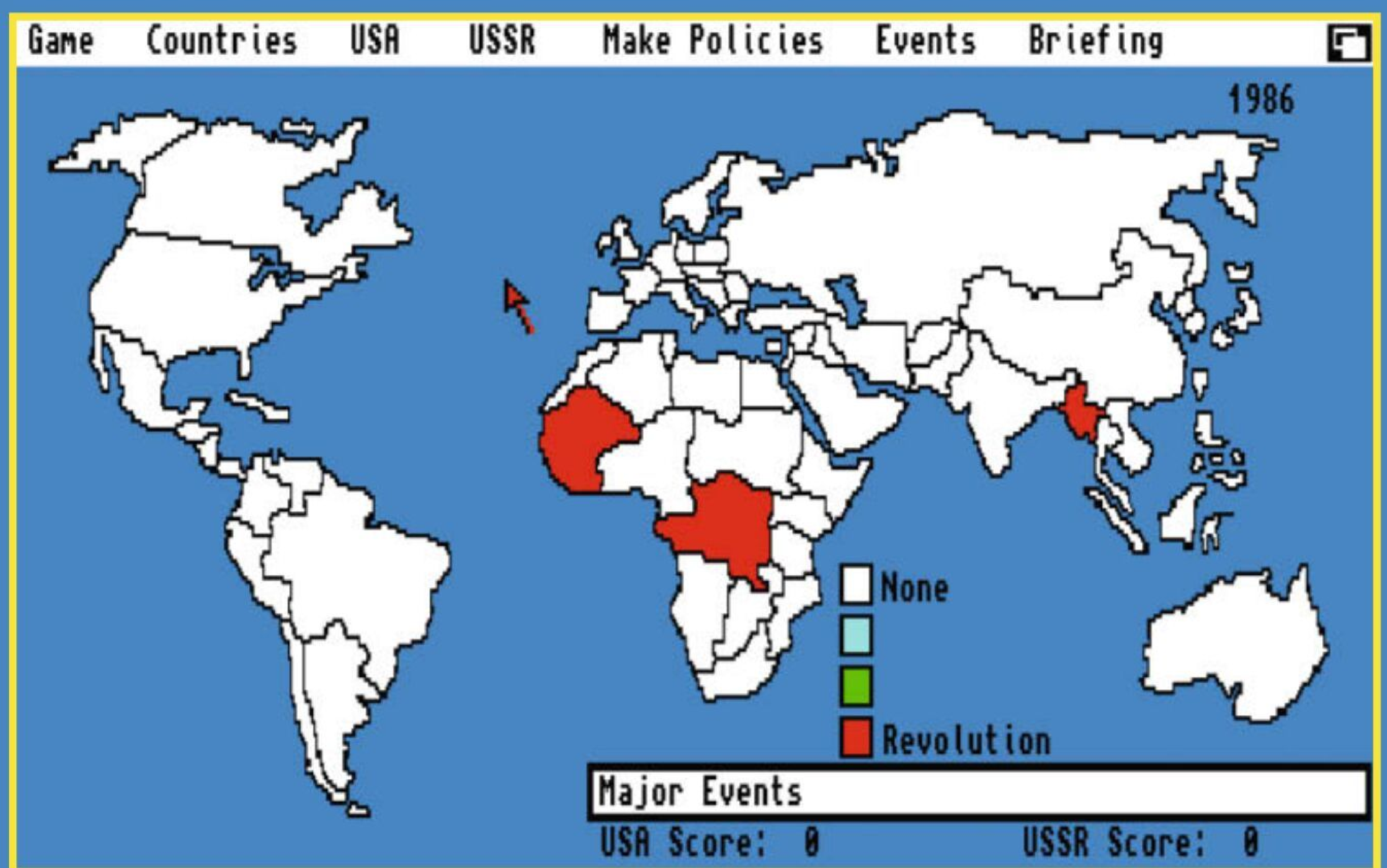
du Apples Vorgänger-Computer Lisa." Der Mac kostete damals 2.000 US-Dollar, der Lisa etwa 5.000 US-Dollar (das entspricht 2021 rund 11.000 Euro).

Am meisten störte Chris Crawford, dass er sich die Maschine nicht zu eigen machen konnte. Er war es von den 8-Bit-Computern gewöhnt, Programme auf Systemebene laufen zu lassen und vollständige Kontrolle zu haben. „Beim Mac hast du gar keine Kontrolle. Ständig ist dieses große Betriebssystem zwischen dir und dem Mac und du musst alles so machen, wie es das Betriebssystem von dir haben möchte", erläutert Crawford. Doch er glaubte an sein Projekt und machte weiter.

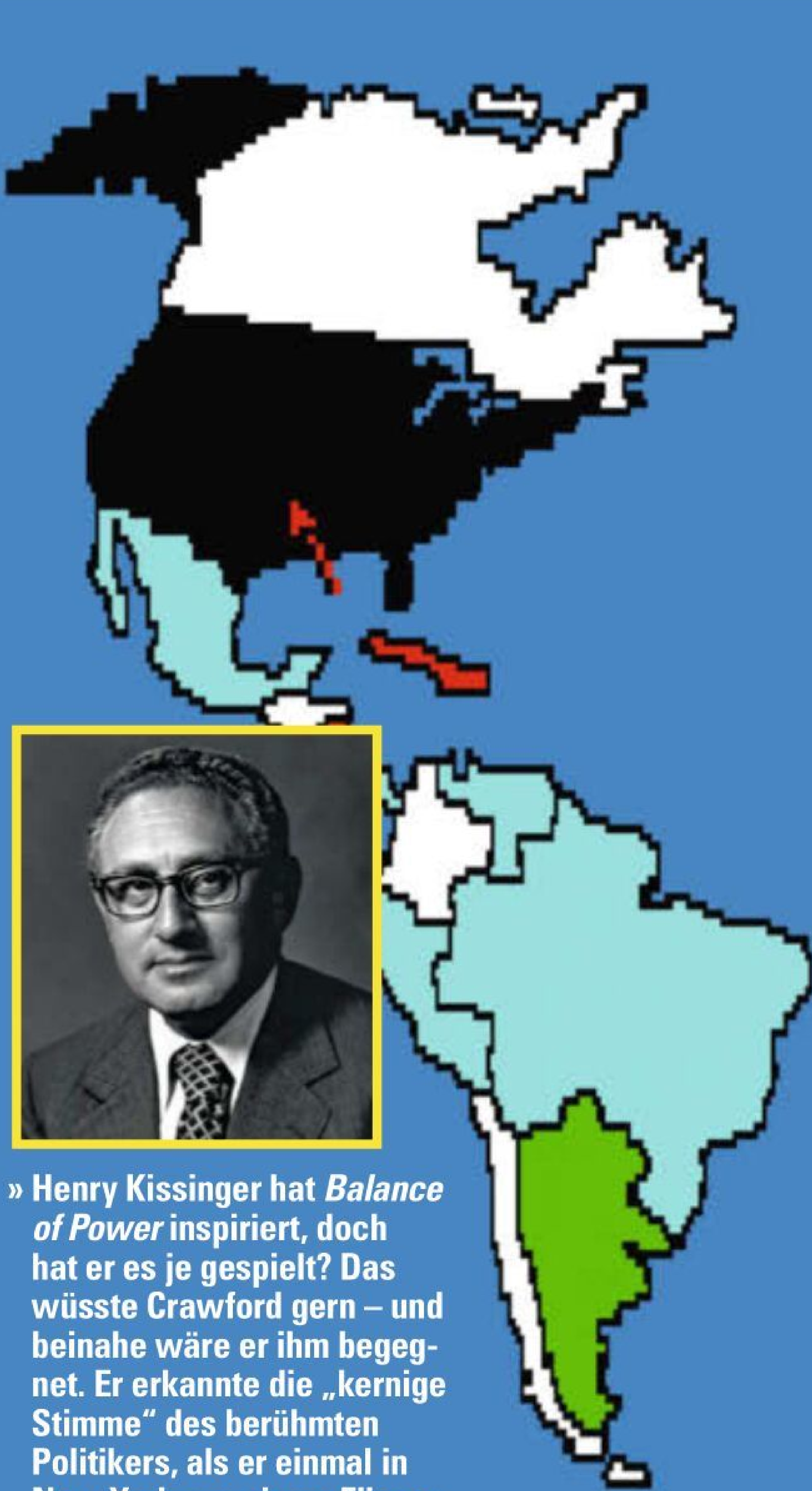
Heutzutage sind digitale Karten allgegenwärtig, aber die Weltkarte von *Balance of Power* war noch aufwendige Handarbeit: „Ich kaufte eine große Karte der Welt, klebte einen Haufen Transparentpapier zusammen und zeichnete die Umrisse aller Länder nach. Dann setzte ich mich mit einem Diktiergerät an meine Karte, fuhr die Grenzen entlang und sagte Dinge wie ‚Norden, Norden, Osten, zwei Norden, Westen, einmal Süden'. Dann spielte ich das Band ab und tippte alles ein. Das waren zwei Tage Arbeit, aber es hat perfekt funktioniert!"

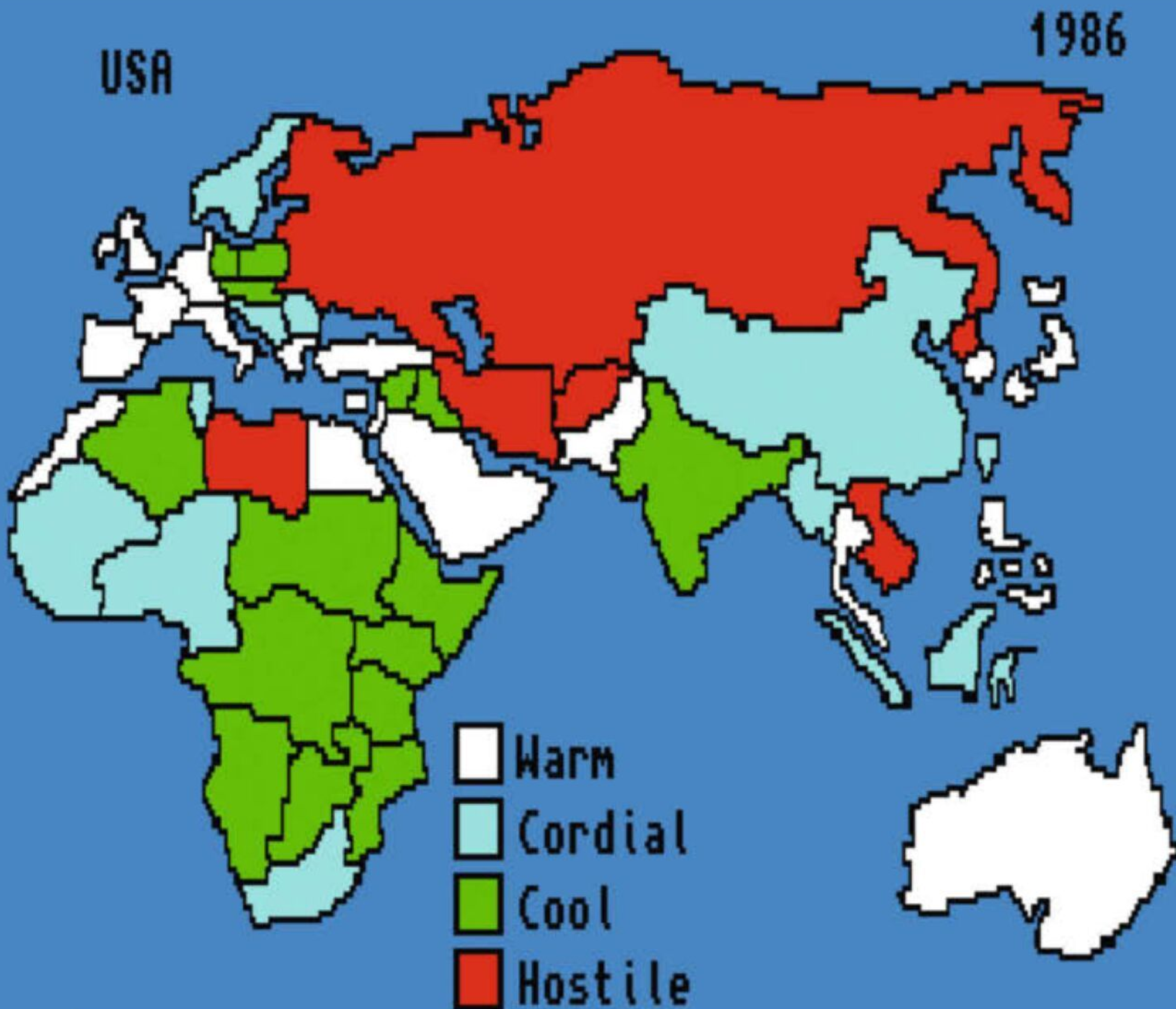
Crawford stellte im Februar 1985 eine Rohversion von *Balance of Power* fertig. „Die war miserabel", gibt er zu. „Das ist eine zentrale Sache bei der Spieleentwicklung: Erst ganz am Ende zündet das Spiel. Während der ganzen Entwicklung ist es Mist. Bei den Playtests denkst du: ‚Oh Gott, wie furchtbar.' Doch du musst dranbleiben, es aufpolieren und die Probleme identifizieren."

Zu dieser Zeit stieß ein ungewöhnlicher Vertriebspartner dazu: der Verlag Random House. „Wirklich jeder stieg damals ins Spielegeschäft ein. Mein Agent ging auf Random House zu und handelte einen Deal aus", blickt Crawford zurück. Doch allzu schnell machte sich die mangelnde Erfahrung des Verlagshauses mit Videospielen bemerkbar: „Anfangs hatte ich viele tolle Gespräche mit dem Vice President der dort entstehenden Software-Abteilung. Dann stellten sie mir jemanden zur Seite, der die Entwicklung überblicken sollte – heute würde man ihn Producer nennen. Doch im März war das Spiel noch in schlechtem Zustand, und er drückte den Panik-Knopf", referiert Crawford. „Er kapierte nicht, dass Spiele wieder und wieder überarbeitet werden, bis sie Spaß machen. Er wollte ein paar



» [Amiga 500] Das Optionsmenü warnt: Das Spiel zu starten, ohne das Handbuch gelesen zu haben, ist Zeitverschwendung.





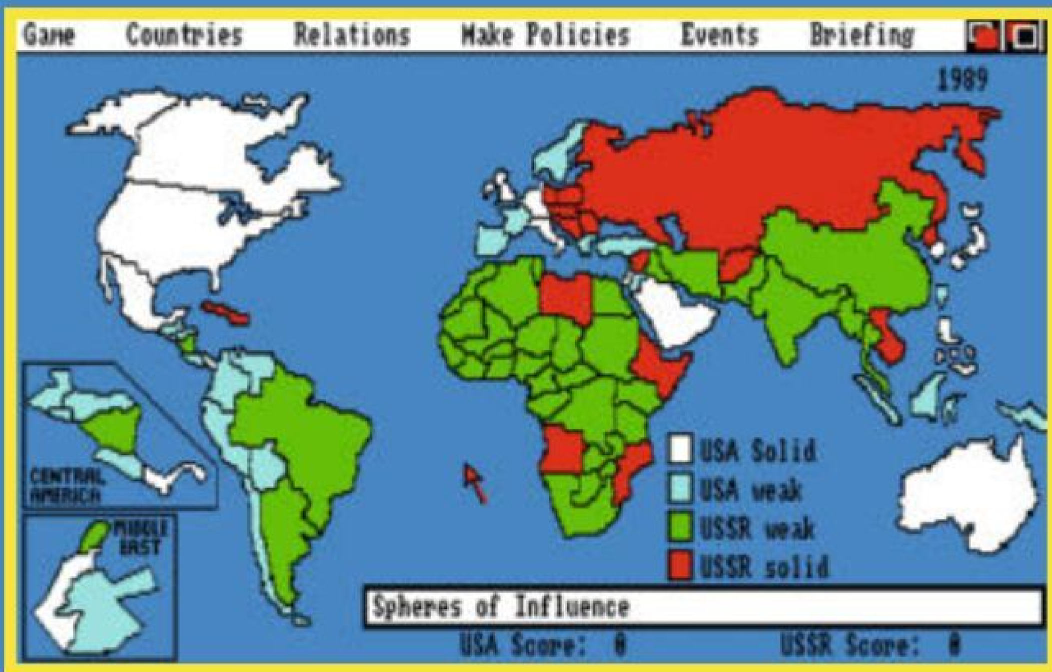
» Henry Kissinger hat *Balance of Power* inspiriert, doch hat er es je gespielt? Das wüsste Crawford gern – und beinahe wäre er ihm begegnet. Er erkannte die „kernige Stimme“ des berühmten Politikers, als er einmal in New York aus einem Flieger stieg. Doch er traute sich nicht, ihn anzusprechen.

Tage in meinem Haus in Kalifornien verbringen, um mich wieder auf Spur zu bringen. Am letzten Tag verlor ich die Geduld und sagte: ‚Richard, du verstehst nichts von Programmierung, nichts von Spielen und nichts von Geopolitik. Warum willst du mir vorschreiben, wie ich mein Spiel zu machen habe?‘ Er antwortete: ‚Weil ich das Sagen habe‘. Er flog zurück und empfahl, den Vertrag aufzulösen – und so kam es.“

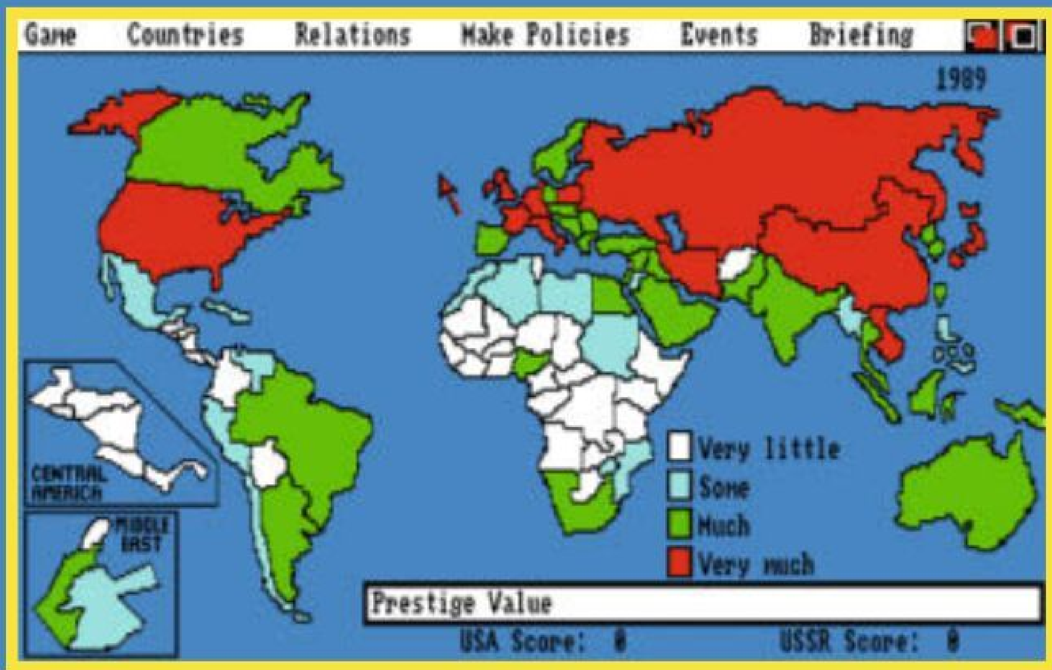
An dieser Stelle sah die Zukunft für Crawford düster aus. „Mein Angespartes war weg. Meine Frau sagte: ‚Chris, vielleicht solltest du dir einen echten Job suchen. Die Sache mit den Spielen war lustig, aber es ist vorbei‘“, erinnert sich Crawford. Er bat sie um ein paar weitere Monate, verbesserte das Spiel stetig weiter und rief Jim Warren an, den Begründer der West Coast Computer Faire.

Warren telefonierte herum und weckte das Interesse eines Journalisten, der einen Artikel über das Spiel schrieb. Zu den Lesern gehörten die Gründer eines Software-Startups in Chicago: Mindscape. Sie luden Crawford nach Chicago ein und nahmen ihn unter Vertrag. Mit dem zusätzlichen Kapital konnte das Spiel fertiggestellt werden. Und das war nicht der einzige Vorteil des Deals, wie Crawford verrät: „Wir hatten großes Glück, dass der CEO von Mindscape einen Reporter als Nachbarn hatte, der öfter für die *New York Times* schrieb. Er zeigte sich interessiert und wir führten bei mir über zwei Tage ein langes Interview. Er schrieb einen sehr schönen Artikel, der im *New York Times Magazine* erschien. Junge, schossen da die Verkäufe nach oben!“

Balance of Power schlug nach dem Release im September 1985 ein wie eine Bombe und wurde auf viele Systeme wie Amiga und Atari ST konvertiert. Crawford war an keiner der Portierungen beteiligt. „Wir haben durch meine Anteile rund 450.000 US-Dollar verdient. Das dürfte 150.000 bis 200.000 verkauften Exemplaren entsprechen“, zählt Crawford auf. „Für die damalige Zeit war das unglaublich. Mindscape wäre ohne *Balance of Power* vielleicht vor die Hunde gegangen. Übrigens hat meine Frau mich danach nie wieder gefragt, ob ich mir nicht einen echten Job suchen möchte.“ *



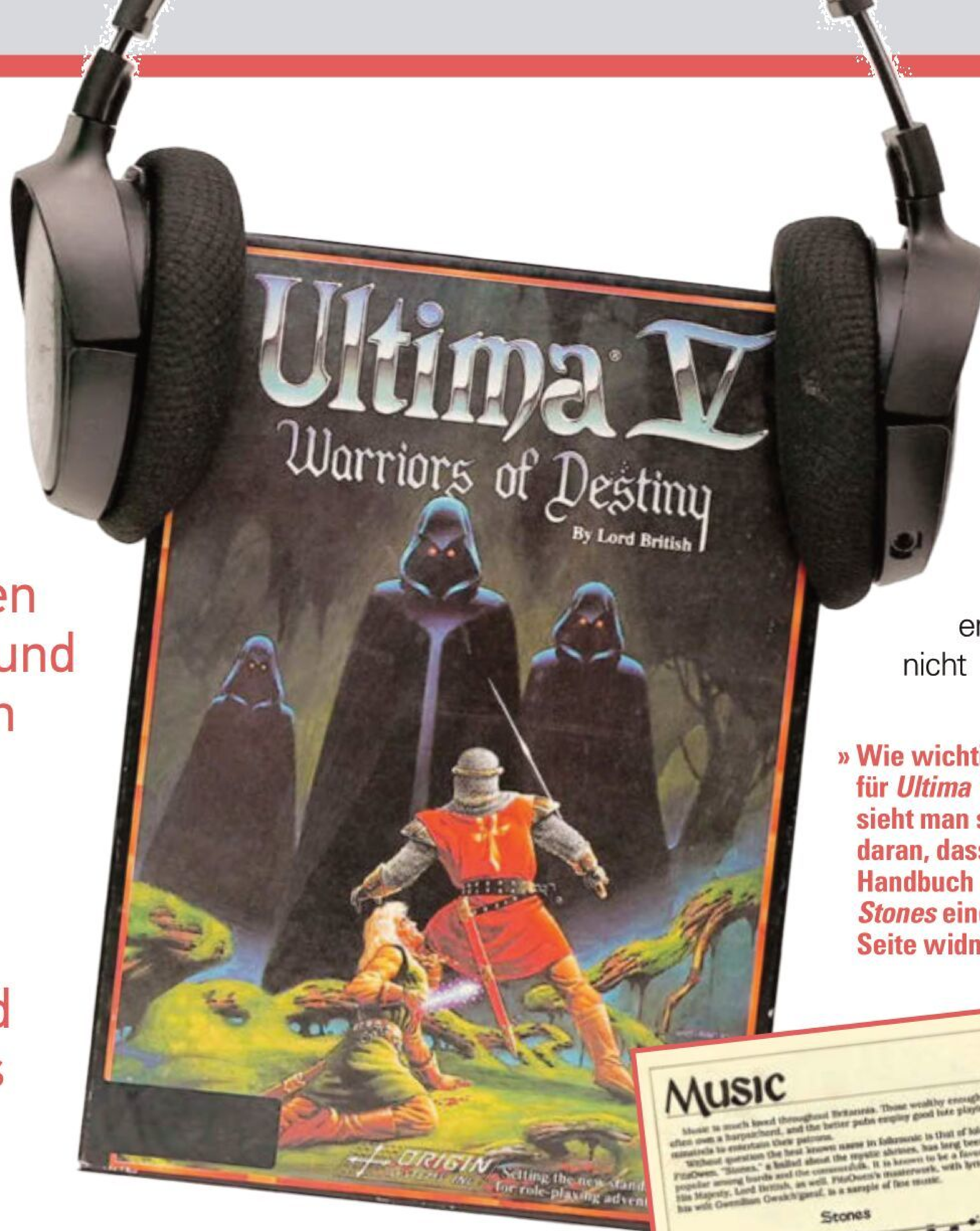
» [Amiga 500] *The 1990 Edition* simuliert 20 weitere, kleinere Länder.



» [Amiga 500] Wichtige Länder auf eure Seite zu ziehen bringt euch viele Prestigepunkte.



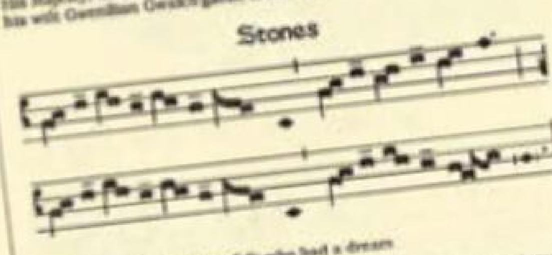
Von
Jörg
Langer



Retro-Spiele lassen sich auf fast beliebigen Plattformen spielen, und für viele Lieblinge von einst gibt es Verbesserungen und andere Hacks. Heute lehren wir das auf etlichen Systemen weitgehend stumme *Ultima V* das Musizieren.

KLASSIKER-HACK

ULTIMA V



» Wie wichtig Musik für *Ultima V* war, sieht man schon daran, dass das Handbuch dem Lied *Stones* eine eigene Seite widmet.

Die Vorzüge des 8-Bit-Rollenspiels *Ultima V* habe ich schon des Öfteren gepriesen, sei es im Klassiker-Check in Retro Gamer 2/2013, sei es in Sonderheften, sei es im Spieleveteranen-Podcast #226. In diesem Artikel soll es um etwas anderes gehen: um die unterschiedlichen Versionen von *Ultima V* und darum, welche davon sich heute zum Spielen anbieten, samt einiger Hacks.

DIE APPLE-II-ORIGINALFASSUNG

Die Originalversion stammt vom Apple II. Sie hatte die typischen Problemchen des Apple II im „hochauflösenden" Modus (280 x 196 Pixel): Texte fransen farbig aus, aufgrund der nur sechs Farben mussten die Designer eigenwillige Entscheidungen treffen (etwa leuchtend rosa Bodenfliesen bei weißen Backsteinwänden). Zudem musste auf Apple-PCs mit nur 64 oder 48 KB oft nachgeladen werden.

Ganz anders, wenn man einen Apple II mit 128 KB RAM besaß. Dann war das Programm performant und spielte die von Kenneth Arnold kunstvoll komponierte Musik ab, sofern auch noch eine MIDI-Karte wie das Mocking-Board im Slot steckte. Auf der Weltkarte, in Dungeons, in Städten, in Schreinen, im Kampf und in zig anderen Situationen war dann jeweils ein passendes Musikstück zu hören – ein deutliches Atmosphäre-Plus.

DER C64/C128-PORT

Die als Nächstes erschienene C64-Version nutzte 320 x 200 Pixel und 16 Farben, was eine merkliche Verschönerung ergab. Doch wie die „kleinen" Apples spielte der Brotkasten ebenfalls keine Musikstücke ab, nur einige traurige Piepser, die man mit viel gutem Willen als „Soundeffekte" bezeichnen konnte.

Die Musik passte schlicht nicht in den Speicher, und nicht nur das: Jedes Tastaturkommando musste beim Drücken des Buchstabens nachgeladen werden. Da man außerdem den integrierten Fastloader versemmelt hatte (er lief nur mit NTSC-Modellen des C64), waren die ganzen weiteren Ladepausen, etwa beim Wechsel von der Weltkarte in einen 3D-Dungeon, unsagbar lang.

Ganz anders auf dem Commodore 128: Der von David „Dr. Cat" Shapiro programmierte *Ultima V*-Port erkannte, wenn er auf einem C128 (im C64-Modus) gebootet wurde – und es erklangen alle 15 Musikstücke, wenn auch nicht im instrumentalen MIDI-Sound des Apple-II-Originals und nur mit drei statt acht Stimmen. Alle Kommandos passen in den Speicher, und die 1571 des C128 lud alles deutlich schneller.

DIE 16-BIT-FASSUNGEN

Ein Jahr später erschien *Ultima V* auch für IBM-PC, Amiga und Atari ST. Alle drei verwenden fast die gleiche, detailreichere Grafik, unterscheiden sich aber bei der Musik: Die PC-Fassung hat gar keine, die Amiga-Fassung ein einziges, langes, schönes Stück, das in keiner anderen Fassung enthalten ist. Es stammt von Barry Leitch, den wir erst in Retro Gamer 3/2021 interviewt haben.

Der von Keith Jackson für DMA Systems programmierte Amiga-Port spielt jedoch nur entweder Soundeffekte oder Musik ab, nie beides. Und obwohl auf der Packungsrückseite „Erlaubt die Verwendung von *Ultima IV*-Charakteren" steht, fehlt diese Import-Funktion – alle anderen Versionen haben sie. Besonders nervig: Die Tastatur-Abfrage funktioniert nicht zuverlässig, was mich manches Mal meine Party auf ein Sumpffeld ziehen ließ statt auf die eigentlich anvisierte Straße. Ich war nach dem Kauf der Amiga-Fassung wirklich enttäuscht und kehrte bald zur C128-Version zurück – nur die mit 18 x 25,5 cm deutlich größere Amiga-Schachtel gefiel mir gut, zumal auch das Fake-Pergament-Anleitungsbuch das Überformat hatte.

Die Atari-ST-Portierung, hört, hört, bietet alle 15 Original-Musikstücke – aber in einer anderen Reihenfolge als auf Apple II und C128, wieso auch immer. Sie ist, ohne Hacks, die beste 16-Bit-Portierung von *Ultima V*.



» [Apple II] Das Original.



» [C64] Höhere Auflösung und mehr Farben.



» [PC] Schönste Optik, keine Musik.



» [Amiga] 16-Bit-Grafik, nur ein Song.



» [Sharp X68000] Aufgepeppte 3D-Dungeons.

WEITERE FASSUNGEN

Eine Atari-8-Bit-Version wurde begonnen, aber nie abgeschlossen. Die NES-Portierung hat eine andere Grafik (die mir nicht so behagt) und ersetzt das tastaturbasierte Befehls- und Dialog-System durch Textmenüs. Außerdem stellt sie die Dungeons in 2D statt 3D dar.

Für den Sharp X68000 wurden sowohl die Kachelgrafik als auch die Dungeons komplett neu erstellt. Während aus meiner Sicht die Oberwelt und Städte zu bunt und die Figuren zu wenig animiert sind, finde ich die 3D-Dungeons wirklich schön. Die Musik ist vollständig enthalten (ohne das Leitch-Stück). Die Fassung für PC-98 sieht genauso aus, verfügt aber über mehr Kachel-Animationen. Beide Umsetzungen gibt es laut *wiki.ultimacodex.com* nur auf Japanisch.

Anders die Portierung für FM Towns: Sie existiert auch auf Englisch, hat weniger Farben, dafür aber ein exklusives Intro, das mit Text und hochauflösenden Bildern erklärt, wie Lord British nach *Ultima IV* die Expedition in die neu entdeckte Unterwelt startete – in allen anderen Versionen erfährt man das nur durch das gedruckte „Journal“ in der Schachtel sowie in Dialogen. Die Musik spielt von CD ab und ist orchestral.

HEUTE MIT GENUSS SPIELEN – ABER WIE?

So viele Fassungen, aber welche solltet ihr heute wählen, wenn ihr *Ultima V* erstmals oder neu erleben wollt? Die insgesamt modernste ist die FM-Towns-Fassung, aber erstens ist mir da die Musik zu wuchtig, und zweitens kenne ich sie nur von YouTube-Videos. Aus eigener Erfahrung möchte ich euch hingegen zwei Varianten für drei Plattformen ans Herz legen.

DIE C64-VERSION MIT MUSIK

Variante 1: Spielt die C64-Fassung auf einem System und Emulator eurer Wahl, er muss sich nur als C128 ausweisen können. Dann habt ihr quasi mein Spielerlebnis von damals: 8-Bit-Grafik plus schöne Dreistimmen-Musik. Allerdings jongliert ihr mit acht Diskettenseiten.

Als komfortablere Alternative gibt es einen Fan-Hack, der die C64-Fassung um die komplette C128-Musik erweitert und als EasyFlash-Container bündelt – Disk-Wechselei adieu! Natürlich braucht ihr auch hier einen Emulator und müsst das C64-Original besitzen, um rechtlich auf der sicheren Seite zu sein. Unter **github.com/Drunella/u5remastered** findet ihr weitere Infos, das eigentliche File ist: **csdb.dk/release/download.php?id=232187**

DIE PC-FASSUNG MIT MUSIK

Variante 2 beruht auf der PC-Fassung, die es bei **GOG.com** zusammen mit *Ultima IV* und *VI* für aktuell 1,29 Euro zu kaufen gibt. Diese Version hat die schöne 16-Bit-Grafik, aber keine Musik. Mit einem Fan-Hack bekommt sie MIDI-Melodien und spielt sie an den richtigen Stellen ab; einige andere Kleinigkeiten werden ebenfalls verbessert. Sogar das Barry-Leitch-Stück vom Amiga wird eingebunden, bei der Charaktergenerierung.

1. Bei GOG.com *Ultima IV–VI* kaufen und *Ultima V* installieren. Normalerweise geschieht das in **C:/Programme (x86)/GoG Galaxy/Games/Ultima 5/**, ich rate euch aber, stattdessen einen kurzen Pfad wie **C:/ultima5** als Installationsverzeichnis zu wählen.
2. Holt euch von der Seite **exodus.voyd.net/downloads/** den Hack „U5 Upgrade Release 1.0“. Entpackt das ZIP und kopiert alle Dateien in obiges **ultima5**-Verzeichnis.
3. Sucht im Internet nach der Datei **csdpmi5b.zip**, ladet sie herunter und entpackt ihren Inhalt ins **ultima5**-Verzeichnis.
4. Installiert euch von **www.dosbox.com** den bekannten Emulator DOSBox (der auch von GOG verwendet wird) und startet ihn. Tippt im DOSBox-Fenster **mount u: c:/ultima5/** (oder was immer euer Pfad zu *Ultima V* ist) ein und drückt die Eingabetaste. Dann wechselt ihr per **u:** (plus Eingabetaste) in dieses Verzeichnis.
5. Tippt nun **setm** (+Eingabe) und sucht eine Soundkarte aus, bei der ihr die Testmusik hört (funktionieren müssten „Adlib or compatible“ sowie „MPU401-General MIDI“).
6. Tippt **u5cfg** (+Eingabe), um sicherzustellen, dass in den Game Options auch Musik ausgewählt ist. Tippt dann **u5data** (+ Eingabe), um den eigentlichen Hack auszuführen.
7. Jetzt könnt ihr das Spiel entweder manuell aus der DOSBox heraus mit **ultima5** starten. Oder über GOG Galaxy, das geht genauso. Viel Spaß mit *Ultima V* samt Musik!

DIE PC-FASSUNG AUF MAC MIT MUSIK

Ihr wollt *Ultima V* mit Musik nativ auf einem Mac spielen, etwa auf einem der neuen M1-Macbooks, die gar keine Windows-Installation mehr erlauben? Das geht nur per Trick: Führt zunächst die obigen Schritte auf einem PC aus.

8. Kopiert euch nach Schritt 7 das gepatchte **ultima5**-Verzeichnis ohne Unterverzeichnisse auf einen USB-Stick.
9. Auf dem Mac kopiert ihr das **ultima5**-Verzeichnis vom USB-Stick auf den Schreibtisch (oder einen anderen Pfad, dann müsst ihr jedoch die folgenden Schritte anpassen).
10. Installiert von **www.dosbox.com** die neueste DOSBox-Version für macOS. Startet sie, ihr seht das schwarze DOSBox-Eingabefenster.
11. Tippt **mount u: ~/desktop/ultima5** (+ Eingabe); die Tilde steht für euer Mac-Benutzerverzeichnis, *desktop* steht für den Schreibtisch. Tippt **u:** (+Eingabe).
12. Tippt **setm** (+Eingabe), um auch in der Mac-DOSBox die Soundkarte festzulegen.
13. Startet per **ultima5** das Spiel – das ihr nun auch am Mac mit Musik genießen könnt.

Wenn ihr das Spiel in Zukunft komfortabler direkt über das DOSBox-Icon starten wollt, dann geht in euer Benutzerverzeichnis (/benutzer/euername/) und lasst euch das darin versteckte Verzeichnis /Library anzeigen. Darin wiederum geht ihr ins Verzeichnis /Preferences, und dort findet ihr die Datei **DOSBox 0.74-3-3 Preferences**. Öffnet diese per Texteditor und scrollt bis zum Abschnitt „autoexec“ und fügt darunter in jeweils einer eigenen Zeile die drei fett gedruckten Befehle aus Schritt 11 und Schritt 13 ein. Speichert. Im selben File könnt ihr gleich noch per „windowresolution=1600x800“ die Größe des DOSBox-Fensters einstellen (andere Werte natürlich möglich) oder per „fullscreen=true“ direkt im Vollbild starten. Benennt dann gerne noch das DOSBox-Icon in „Ultima V“ um.

LOHNT SICH DER GANZE AUFWAND?

Macht *Ultima V* überhaupt noch Spaß heutzutage, mit seiner sperrigen Bedienung, dem Runen-Zeichensatz für Schilder, dem zwingend notwendigen Mitnotieren („NPC X in Empath Abbey nach YYYY fragen“), dem Reagenzien-Kauf, um daraus erst Zaubersprüche herstellen zu können, und all den anderen Komplexitäten?

Ich finde: ja – aber wirklich nur mit Musik und unterstützt vom komfortableren Mitnotieren direkt am Laptop (was auch die Suche etwa nach NPC-Namen ungemein erleichtert). Dennoch müsst ihr eine steile Lernkurve und viel Spielzeit einplanen. Scheut euch nicht, das offizielle Cluebook (bei der GOG-Version enthalten) zu nutzen. Wenn ihr euch tatsächlich auf das Abenteuer einlasst, werdet ihr mit einem sehr freien, fantasievollen Spielerlebnis belohnt, das euch heutige RPGs nicht mehr bieten. *

Außenseiter 02



MEGA DRIVE

Segas Mega Drive, eine Konsole der 4. Generation, eröffnete Anfang der 1990er den Konsolenkrieg mit Nintendo. Hier sind einige Spiele-Geheimtipps, die damals nur die wirklich coolen Kids kannten.



» [Mega Drive] Die teils anspruchsvollen Plattformsequenzen lassen sich flüssig steuern.





PULSEMAN

■ ENTWICKLER: **GAME FREAK** ■ JAHR: **1994**



» [Mega Drive] In Figuren, Spielablauf, Leveldesign und Umgebung floss viel Sorgfalt.



■ Nach der Manga-Konvertierung *Magical Taluluto-Kun* beschlossen Satoshi Tajiri und Ken Sugimori (die späteren Schöpfer von *Pokémon*), ein komplett neues Spiel zusammen zu entwerfen. Auf dem Mega Drive wollten sie niemand Geringeren als *Sonic* übertreffen. Das Ergebnis war *Pulseman*, ein kreativer Plattformer mit flottem Gameplay und einer wunderschönen Grafik. Zudem war es das letzte Projekt, bevor *Pokémon* das Duo in internationale Superstars verwandelte. Vor allem reizte *Pulseman* die Konsole fast komplett aus.

Der Wissenschaftler Dr. Yoshiyama schreibt die fortschrittlichste KI der Welt. Er verliebt sich in sie, integriert sich in ihren Code und Dr. und KI, äh, reproduzieren sich. Dadurch entsteht der Hybrid Pulseman, der in der Lage ist, Strom durch seinen Körper laufen zu lassen. Als Yoshiyama verrückt wird und eine Cyber-Terrororganisation namens Team Galaxy erschafft, kann nur Sohneman Pulseman diese aufhalten.

Das Spiel findet in einem atemberaubenden japanischen Stadtszenario statt. Pulseman muss seinen Weg durch Feinde und Rätsel finden. Gegner beschießt er mit Stromsalven. Wenn er voll aufgeladen ist, kann er einen starken Stromangriff starten, der wild herumhüpft, um alles auf dem Bildschirm zu vernichten. Pulseman darf auch auf Drähte und kleine Stromnetze hüpfen, was zu einigen Plattformsequenzen führt, in denen er durch Schaltkreise navigiert.

Trotz seiner Ähnlichkeit war *Pulseman* eindeutig von der *Sonic*-Serie zu unterscheiden. Während der Charakter selbst von dem Super-Sentai-Genre inspiriert wurde (wie auch die Power Rangers), ist das Spiel selbst eher eine Kreuzung zwischen den besten Elementen von *Sonic* und

» [Mega Drive] Der Weg führt auch über Leiterplatten und Stromleitungen.

ALTERNATIVEN

TINY TOON ADVENTURES BUSTER'S HIDDEN TREASURE
KONAMI, 1993

■ Ein hervorragender Plattformer im *Mario*-Stil. Wunderschöne große Sprites, abwechslungsreiche Hintergründe und flüssige Steuerung. Eines der besten Hüpfspiele fürs Mega Drive.





ROCKET KNIGHT ADVENTURES
KONAMI, 1993

■ Schon wieder Konami: Hier kontrolliert man einen Opossum-Ritter namens Sparkster, bewaffnet mit einem Jet-Pack und einem Schwert. Ein sehr charmanter Spaß mit toller Grafik.

SOCKET
VIC TOKAI, 1993

■ Titelheld ist eine Roboterente, ansonsten erinnert sehr viel an den blauen Igel. Hier gilt das Motto: Besser gut geklaut als schlecht erfunden. Ein durchaus spielenswerter Genrebeitrag.





» [Mega Drive] Pulsemans Spezialangriff ist höchst effektiv, um Feinde auszulöschen.

Mega Man. Da es ziemlich am Ende der Mega-Drive-Ära erschien, ging es angesichts der etablierten hochklassigen Genre-Konkurrenz etwas unter.

Die Hintergrundgrafiken irritieren im späteren Verlauf allerdings mit skurrilen Mustern und Farbkombinationen: Achtung, Kopfschmerzgefahr! Dafür gibt's an manchen Stellen ordentliche Sprachausgabe. Stefan Hellert hatte insgesamt eher einen „mittelmäßigen Eindruck" und vergab 69% (*MegaFun* 10/94).

Der große Erfolg für Game Freak kam wie angedeutet erst ein paar Jahre später mit den *Pokémon*-Spielen. Doch Pulseman hat bereits das Können und die Finesse der beiden Programmierer gezeigt.

BESONDERHEITEN





INTERFACE
■ Der große Kreis ist Pulsemans Energie, daneben der Ladestatus der Superwaffe und die restlichen Leben.

BOSSE
■ Die Endgegner folgen alle einem festen Bewegungsmuster, was sich während des Kampfes aber ändert. Timing ist gefragt.

PULSEMAN
■ Kann laufen, schlagen und schießen. Gerüchten zufolge hat Pikachu von ihm den Donnerblitz-Angriff gelernt.

HINTERGRUND
■ Die Hintergründe in den Levels sind animiert und illustriert. Die gerade in späteren Abschnitten ausufernde Farbenflut führt aber schnell zu Verwirrung.

Außenseiter

KLASSIKER, DIE IHR NOCH NIE GESPIELT HABT.

HERZOG ZWEI

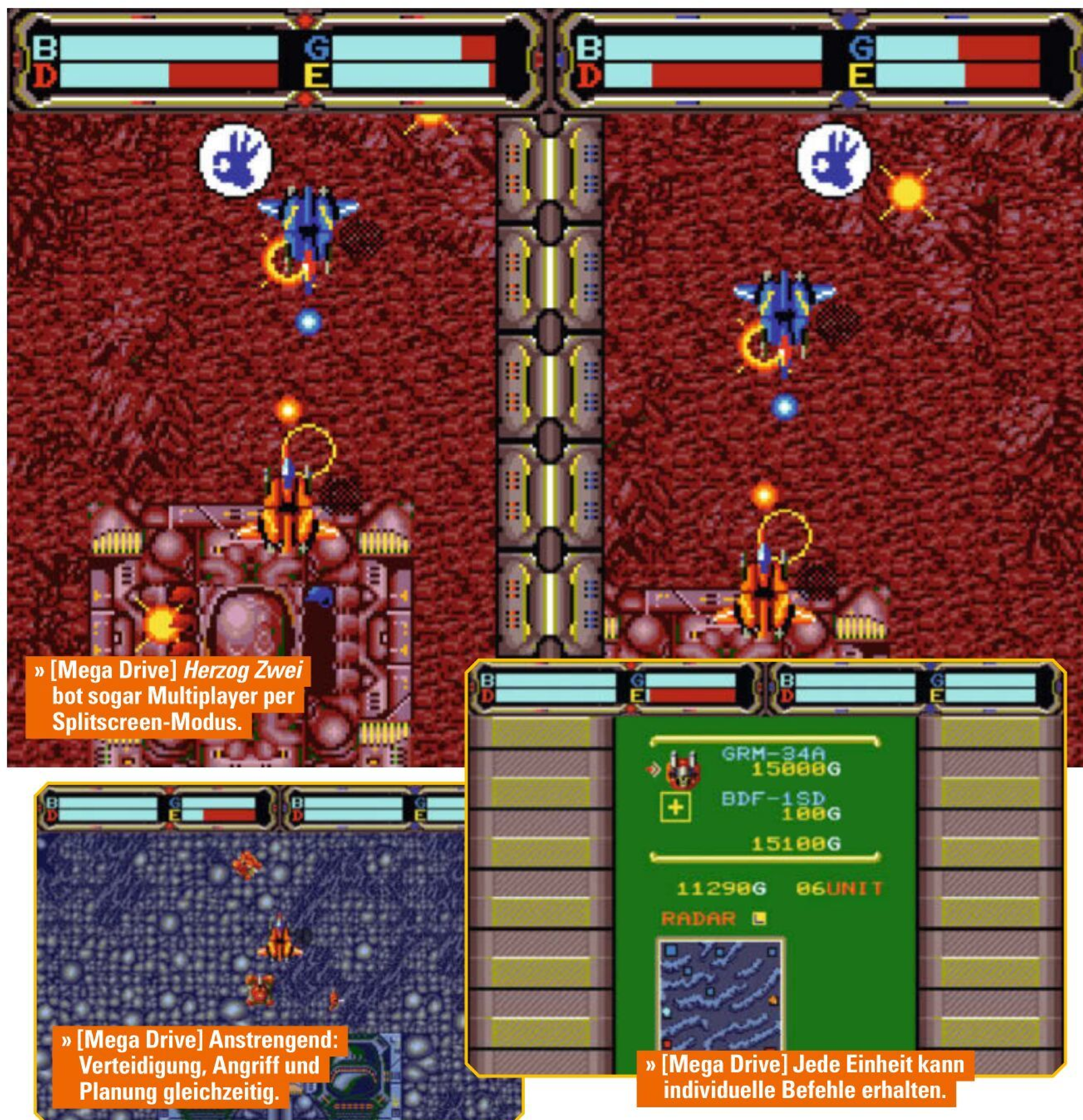
■ ENTWICKLER: **TECHNOSOFT** ■ JAHR: **1989**

■ Alle Jubeljahre erscheint ein Spiel, das so visionär ist, dass es die Kritiker überfordert. *Herzog Zwei* war im Kern ein Action-Strategie-Hybrid mit Zweispielermodus. Obwohl es eines der ersten Spiele überhaupt fürs Mega Drive war, wurde es kein Verkaufserfolg.

Die Spielfigur dient entweder als Infanteriesoldat mit Kanone, als Angriffsflieger oder als schwebender Truppentransporter. Per Menü werden neue Waffen und Truppen produziert. Um zu gewinnen, muss die Basis des Gegners zerstört werden. Überall auf der Karte können neutrale Bunker erobert und damit die eigene Stellung ausgebaut werden.

Herzog Zwei ist einer der Vorreiter des Echtzeit-Strategie-Genres. Viele Spieler waren zunächst verwirrt davon, nicht einfach herumfliegen und alles in Stücke ballern zu können wie vorher auch – sie hielten das Spiel schlicht für ein mieses Ballerspiel.

So war *Herzog Zwei* seiner Zeit deutlich voraus. In den letzten Jahren hat es jedoch an Kultstatus gewonnen. Schließlich existierte es schon lange vor *Dune II, Warcraft* und *Command & Conquer*. Und obwohl es hier noch keinen Basisbau gibt und die KI einfach nur strohdoof ihren Wegpunkten folgt, ist das grundlegende Spielprinzip des Genres schon sehr gut erkennbar. So bleibt es trotz fehlender Komfortfunktionen ein erstaunliches Spiel.



» [Mega Drive] *Herzog Zwei* bot sogar Multiplayer per Splitscreen-Modus.

» [Mega Drive] Anstrengend: Verteidigung, Angriff und Planung gleichzeitig.

» [Mega Drive] Jede Einheit kann individuelle Befehle erhalten.

NOCH MEHR MEGA-DRIVE-SPIELE



» TINY TOON ADVENTURES: ACME ALL STARS

■ ENTWICKLER: **KONAMI**
■ JAHR: **1994**

■ Eine Sammlung von Minispielen, darunter zum Beispiel Basketball, Fußball, Bowling und ein Hindernisparcours. Das Mini-Basketball kam 1995 als *Looney Tunes B-Ball* sogar als Solospiel, leider „nur“ auf dem Super Nintendo.



» SHAQ FU

■ ENTWICKLER: **DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL**
■ JAHR: **1994**

■ Basketball-Superstar Shaquille O'Neal in seiner eigenen Version von *Mortal Kombat*. Grandiose Animationen, leider war das eigentliche Spiel bestenfalls unterer Durchschnitt. Heute ähnlich „geliebt“ wie *Rise Of The Robots*.



» GENERAL CHAOS

■ ENTWICKLER: **GAME REFUGE INC**
■ JAHR: **1993**

■ Mit fünf Soldaten muss der gegnerische Trupp vom Bildschirm geputzt werden. Als Befehlshaber platziert man die Jungs auf dem Schlachtfeld und erteilt Befehle. Bis zu vier Spieler können sich mittels Multitap gleichzeitig beharken.



» WIZ'N'LIZ

■ ENTWICKLER: **RAISING HELL SOFTWARE**
■ JAHR: **1993**

■ In dem knallbunten Plattformer rettet man gewaltfrei Hasen, braut mit Obst und Gemüse vegane Zaubertränke und sammelt Buchstaben. Das können auch die Kleinsten spielen! Dank flottem Gameplay macht es auch den Großen Spaß.

STORMLORD

■ ENTWICKLER: **HEWSON CONSULTANTS / MD-VERSION VON RAZORSOFT** ■ JAHR: **1990**

■ **Zunächst scheint *Stormlord* ein ziemlich typischer Fantasy-Plattformer zu sein. Die böse Königin hat alle Feen eingesperrt, davon müssen fünf pro Level befreit werden. Der namensgebende Titelheld bekommt es mit Venus-Fliegenfallen, Dämonen aller Art und sogar Regen zu tun. Auf dem Titelbildschirm erscheint unser Held mit grauem Rauschebart und einem Oberkörper, der sogar Rambo neidisch gemacht hätte. „Opa rettet in Unterwäsche auf einem Acid-Trip die Welt", fasst ein YouTube-Kommentator das Setting zusammen.**

Stormlord besitzt erfreuliche Tiefe, so muss zum Beispiel ein Honigtopf gefunden werden, der an einer bestimmten Stelle Bienen anlockt. Unser Held kann sich auch von Adlern durch die Levels transportieren lassen. Das von Hewson entwickelte Spiel beeindruckte schon auf C64 und Amiga mit prächtiger Grafik und herausragender Musik. Die Amiga-Fassung bot barbusige Feen-Sprites, welchen Sega für seine Mega-Drive-Fassung züchtig einen Bikini verpassen ließ.

Typisch für seine Zeit war allerdings auch der gepfefferte Schwierigkeitsgrad.



» [Mega Drive] Publisher Razorsoft landete später mit Sega vor Gericht.







» [Mega Drive] Kleine Puzzle-Momente ergänzen das Hüpfspiel-Gameplay sinnvoll.

RETRO STINKER

» INSTRUMENTS OF CHAOS STARRING YOUNG INDIANA JONES

■ LUCASARTS ■ 1994

■ Wolfgang Schädle würdigte den Action-Plattformer mit 28 % und verfrachtete ihn in *Video Games* 6/94 in die vielsagende „Schotter-Ecke": Sein Urteil: „Was für ein Jammerspiel!"



» TAZMANIA

■ ENTWICKLER: **RECREATIONAL BRAINWARE**
■ JAHR: **1992**

■ Der tasmanische Teufel aus dem *Tiny Toons*-Universum kann zwar nicht mit Sonic und Konsorten mithalten, dafür aber mit drolligen Animationen überzeugen. Verzehrt er eine Peperoni, kann er sogar Feuer spucken.



» TECHNO COP

■ ENTWICKLER: **GRAY MATTER, IMAGEXCEL**
■ JAHR: **1990**

■ *Techno Cop* ist wie ein Hybrid zwischen *Robocop* und *Mad Max*. Zunächst geht es wie in *Road Blasters* ballernd über die Straße, am Ziel wird das Spiel zum Sidescroller. Hauptsächlich wegen des Spielprinzips einen Blick wert.



» MUTANT LEAGUE FOOTBALL

■ ENTWICKLER: **MUTANT PRODUCTIONS**
■ JAHR: **1993**

■ Eine etwas andere Version des American Football. Hier wetteifern Mutanten, Aliens, Skelette, Roboter und Trolle. Verminte Spielfelder sorgen für Spannung. Der Schiri kann übrigens bestochen werden. Viel cooler als *Madden*!



» GROWL

■ ENTWICKLER: **TAITO**
■ JAHR: **1991**

■ *Growl* hieß in Japan *RunArk*. Bei diesem *Final Fight*-Verschnitt steuert man unter anderem eine Art Indiana Jones und prügelt alles vom Bildschirm, was einem vor die Peitsche kommt. Leider ohne Zweispielermodus.

MAKING OF

THEY $TO

A MILLI

IN DIESEM KREATIVEN STRATEGIESPIEL STEUERN WIR EINEN MEISTERDIEB UND SEINE BANDE, IMMER AUF DER SUCHE NACH DEM NÄCHSTEN GROSSEN DING. ZÜCKEN WIR NUN ALSO BAUPLAN UND DIETRICH UND SCHAUEN WIR UNS DEN KLASSIKER NOCH EINMAL AN!



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

THINK!
SYSTEM: AMSTRAD CPC, ZX SPECTRUM
JAHR: 1985

DEACTIVATORS (IM BILD)
SYSTEM: AMSTRAD CPC, C64, ZX SPECTRUM
JAHR: 1986

ZIGGURAT
SYSTEM: AMSTRAD CPC, C64, ZX SPECTRUM
JAHR: 1987



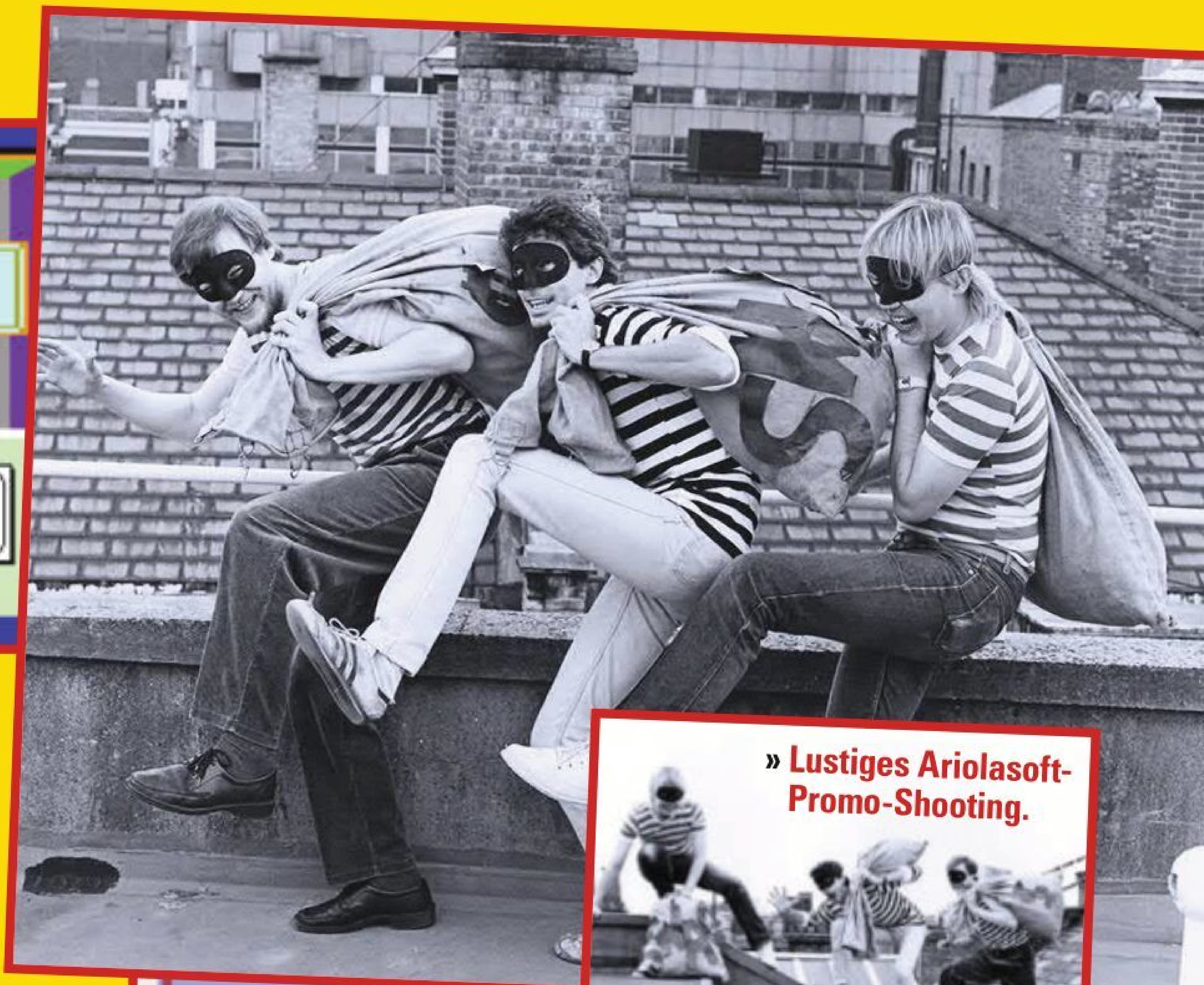
FAKTEN

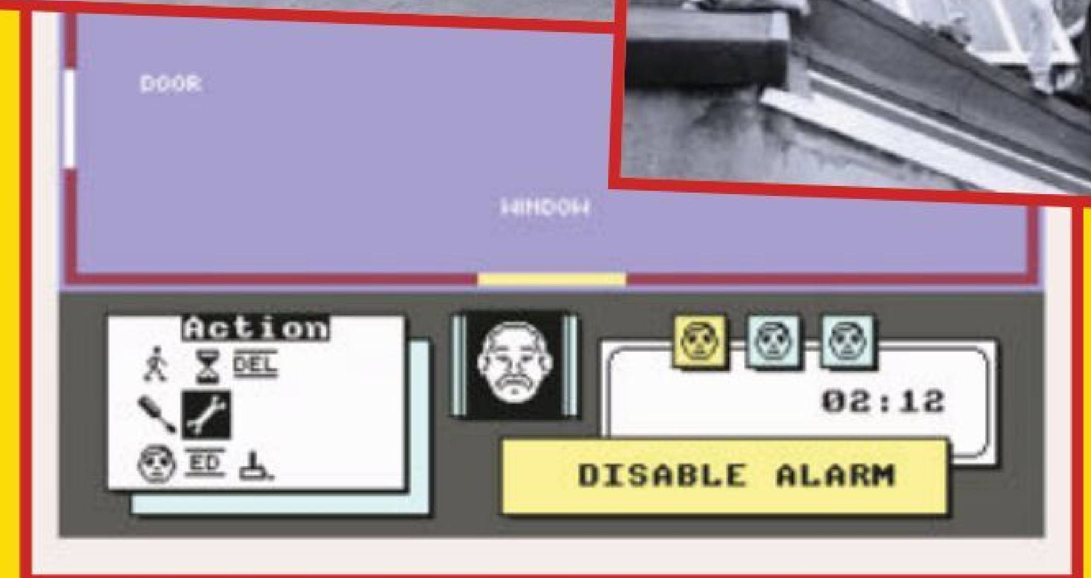
- » **PUBLISHER:** 39 STEPS (ARIOLASOFT)
- » **ENTWICKLER:** TIGRESS DESIGNS
- » **ERSCHIENEN:** 1986
- » **PLATTFORM:** AMSTRAD CPC, C64 AND ZX SPECTRUM
- » **GENRE:** STRATEGIE-SPIEL

OLE ON



» [Schneider CPC] Als Boss macht ihr aktiv mit.


» Lustiges Ariolasoft-Promo-Shooting.



» [C64] Alle Alarme deaktivieren, sonst wird die Polizei aufmerksam.

Auf dem Höhepunkt der 8-Bit-Ära – 1985 – gründete sich Tigress Designs mit einem neuartigen Konzept. Die Idee war so einfach wie genial: Tigress wollte selbst keine Spiele programmieren, sondern nur Konzept und Spieldesign entwickeln. Externe Programmierer setzten die Theorie dann in die Praxis um. Chris Palmer, der zusammen mit David Bishop Tigress leitete, erläutert uns die Arbeitsweise näher: „Wir blieben auch während der Entwicklung eng mit den Programmierern im Austausch. Es war oft eine schwierige Angelegenheit, alle Prozesse auf Kurs zu halten", erinnert sich Chris, der zusammen mit David Bishop Tigress leitete. „Wir waren beide in alle Aspekte eines Spiels involviert und hatten normalerweise ein paar Spiele in verschiedenen Entwicklungsstadien gleichzeitig."

Nachdem Tigress dank Spielen wie *Think!*, *Deactivators* und *Golf Construction Set* bereits eine gute Beziehung zum Publisher Ariolasoft aufgebaut hatte, wollte das Studio mit einer weiteren einfallsreichen Idee beeindrucken. Am Anfang von *They Stole A Million* stand zunächst ein Kalauer. „Damals waren Compilations in aller Munde und es gab eine namens *They Sold A Million*", so Chris. „Daraus entstand der Spieltitel. Dann haben wir uns überlegt, wie wir ein Spiel über Verbrechen machen könnten."

Komplexe Grafiken für ein Actionspiel, die etwa Verfolgungsjagden und Schießereien darstellten, waren auf den 8-Bit-Computern kaum möglich. So entschied sich Tigress für ein Strategiespiel. „Sowohl David als auch ich mochten Strategiespiele", erzählt Chris, „und so kamen wir auf die Idee, dass man einen Raubüberfall zu planen hat und dann zuschaut, wie er sich entwickelt."

Die Entwicklung von *They Stole A Million* begann auf dem Commodore 64, wobei Tigress direkt mit den Programmierern zusammenarbeitete. Chris erklärt: „Wir besuchten sie regelmäßig und optimierten das Design, wenn etwas nicht funktionierte oder aus technischer Sicht vielleicht etwas zu ehrgeizig war. Ich ▶



» Damals waren Compilations in aller Munde – und es gab eine namens *They Sold A Million.* «

CHRIS PALMER

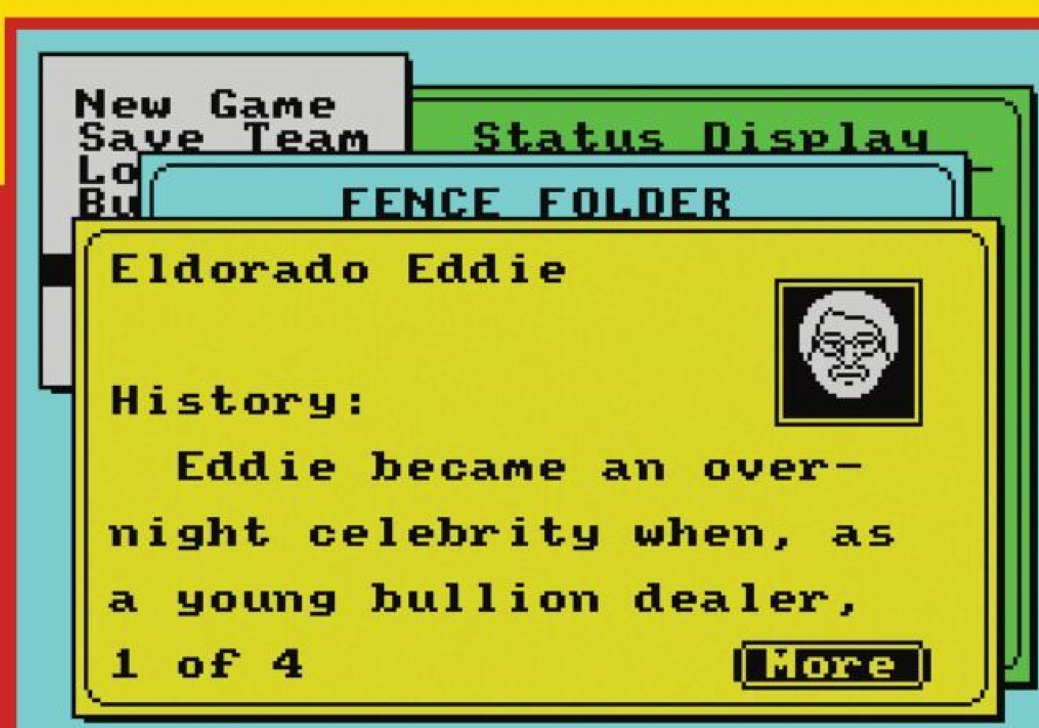
KONVERTIERUNGEN

WELCHE VERSION STIEHLT UNSERE HERZEN?



SCHNEIDER CPC

Dank des sauberen, schnellen Fenstersystems und der Ben-Daglish-Melodie eine gelungene Fassung. Das sah auch die britische Presse so: 88 % von *Amstrad Action* sprechen eine deutliche Sprache.



ZX SPECTRUM

Die Ben Daglish-Melodie fehlt, es gibt also gar keine Musik. Das Fenstersystem funktioniert dafür gut und die angelsächsische Presse adelte die Version mit einer Punktzahl von 85 % (*Crash Magazin*).



COMMODORE 64

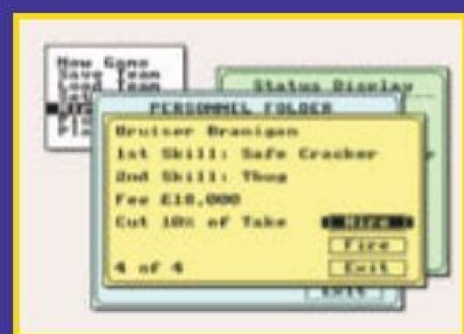
Die Spielmusik ist vorhanden, die Grafiken dieser Originalversion sind zwar simpel, aber so funktional, wie sie sein müssen. Der Spielwitz ist riesig!

DER GROSSE COUP

WIE MAN REICH WIRD.

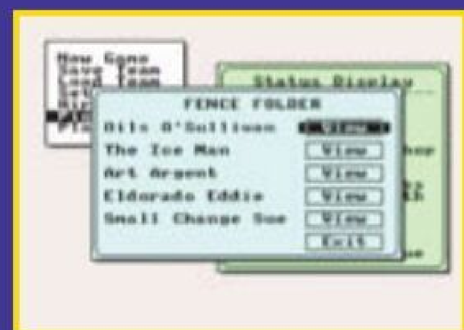
DIE RICHTIGEN JUNGS

Die Wahl der richtigen Fachkräfte ist entscheidend. Professionelle Safe- oder Schlossknacker brauchen weniger Zeit zum Öffnen. Spezialisten können den Unterschied ausmachen.

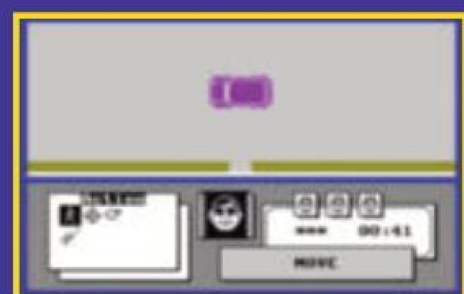


DISTRIBUTIONSPARTNER

Auch der Hehler will wohlgewählt sein. Wo mancher am Kunstmarkt maximale Preise erzielt, sich dafür aber bei Silberbesteck über den Tisch ziehen lässt, ist ein anderer nur am Münzmarkt zu Hause.



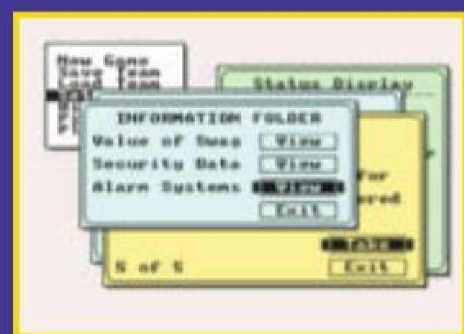
MITMACHEN



Sobald ein Überfall begonnen hat, kann der Spieler aktiv ins Geschehen eingreifen. Und die eigenen Dienste sind natürlich kostenfrei und erhöhen den Gewinn. Lass dich nicht im Auto warten – geh raus und hilf mit!

PLANUNG GEHT VOR

Der Schlüssel zum Erfolg liegt in den zusätzlichen Informationen, die für jedes Ziel gekauft werden können. Selbst ein Elektrofachmann kann einen Alarm nicht deaktivieren, wenn er nicht den entsprechenden Schaltplan kennt.



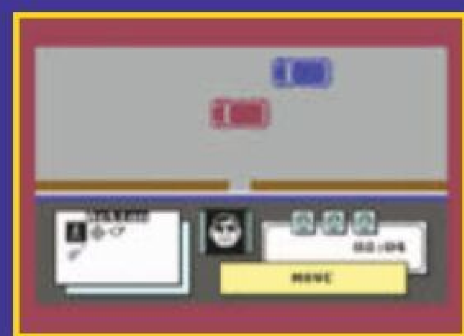
PRAXIS SCHLÄGT THEORIE

In der Planungsphase gibt es auf den Bauplänen keine verschlossenen Türen. In der Praxis rächt sich dann jeder „Tür entriegeln"-Befehl, den man vorher in der Planungsphase vergessen hat.



DER FREUND UND HELFER

Die Polizei kann sehr schnell auftauchen. Ist sie einmal im Gebäude, können die Gendarmen allerdings eingesperrt oder von Schlägern wie Mad Man Martin verdroschen werden. Geht Mad Man Martin lieber aus dem Weg …





»Die Idee, ein Team anzuheuern, den Raubüberfall zu planen und in die Tat umzusetzen, war originell.«

JAMES POOLE

▶ bin sicher, dass es etliche Entwickler gab, die uns insgeheim wegen unserer ausufernden Ideen verfluchten", lacht er.

Die Spielerfigur in *They Stole A Million* ist „The Boss", ein kleiner Bandenführer mit großen Ambitionen. Beim Durchblättern der neuesten Ausgabe des „What Crime"-Fachmagazins stolpert er über eine neue Software namens *SWAG* – Software für aufstrebende Gangster. Das Hightech-Programm enthält alle Informationen, die ein aufstrebender Schurke braucht: lohnende Ziele ebenso wie Kontakte zu selbstständigen Dienstleistern (beispielsweise Tresorknackern).

Jeder Raubzug beginnt mit der Vorbereitung im *SWAG*-Menü. Dort wählt der Spieler unter anderem aus, welche Räumlichkeiten er überfallen möchte. Es beginnt mit einem Münzhändler in einer Kleinstadt, führt weiter zu einer Bank und schließlich zum größten Ziel, dem ägyptischen Narburak-Museum. Nicht nur Baupläne des Zielgebäudes können erworben werden, sondern auch Informationen über den potenziellen Wert der Beute, die Sicherheitsmaßnahmen sowie Alarmsysteme vor Ort. Dann müssen wir ein paar Ganoven anheuern. Jeder der schweren Jungs hat eine primäre und eine sekundäre Fähigkeit, die entsprechend nützlich sein können.

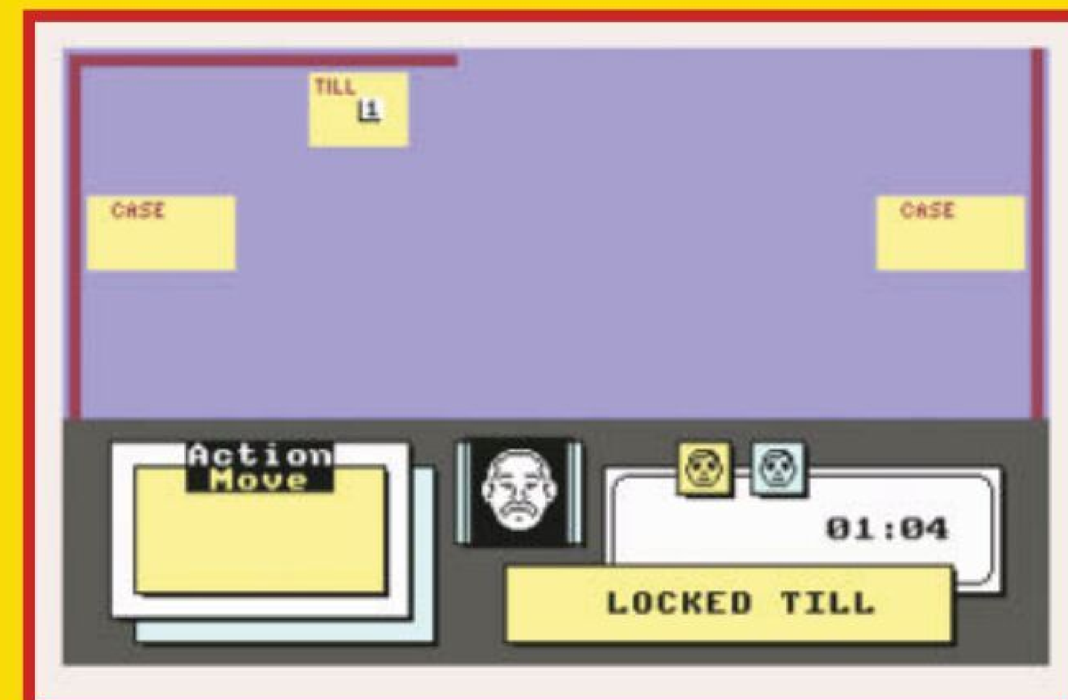
In der Planungsphase erwacht *They Stole A Million* dann zum Leben. Die Gang plant den Raubüberfall mit Hilfe der im ersten Teil gekauften Baupläne und Informationen.



» [C64] Die Polizei ist da.



» [ZX Spectrum] Ein Münzhändler namens Humbug.



» [C64] Vitrinen und Kassen können aufgeknackt oder einfach zerschlagen werden.

Der Boss kann jedem Gangmitglied sämtliche Aktionen sekundengenau vorschreiben: Bewegung zur Vitrine, Zertrümmern der Vitrine, Knacken des Türschlosses und vieles mehr. Jeder Zug muss logisch geplant werden. Dabei ist auch der Faktor Zeit entscheidend, denn irgendwann wird die Polizei anrücken – bis dahin müssen alle Jungs samt Beute verschwunden sein. Beispielsweise benötigt der Alarmspezialist zwei Minuten, um den Alarm für eine bestimmte Vitrine zu deaktivieren. Dann knackt der Schlossknacker die Vitrine und nimmt die Beute. Wird zu lange getrödelt, heißt es dann später schnell: „Gehe direkt ins Gefängnis."

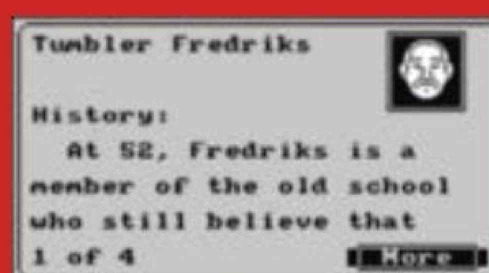
Sodann startet der Raubzug und es wird ernst! Passt der Plan? Sind alle Aktionen aufeinander abgestimmt? In dieser eigentlichen Raubzug-Phase darf der Spieler auch selbst eingreifen und „The Boss" per Joystick steuern.

Alles gutgegangen? Dann bezahlt „The Boss" die Lohnarbeitskräfte und verscheuert die Beute an einen kompetenten Hehler. Auch von denen hat *SWAG* mehrere zur Auswahl: Der Juwelenspezialist wird für Silber keine Höchstpreise erzielen.

Cineastische Vorbilder für das Spielkonzept gab es schon damals einige. Beispiele sind

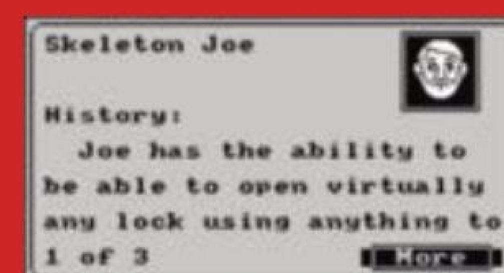
SCHURKENGALERIE

TUMBLER FREDERIKS



Dieser meisterhafte Schlösserknacker ist seit 28 Jahren in der Branche. Wenn etwas aufgemacht werden muss, ist Tumbler der richtige Mann. Er hat sein eigenes Stethoskop.

SKELETON JOE



Joe ist in der Lage, praktisch jedes Schloss aufzubrechen, wie es bei seiner Flucht aus dem Dartmoor-Gefängnis nachgewiesen wurde. Er kann aber auch Schmiere stehen.



» [C64] Wir sind am Einsatzort – los geht's!



» [Schneider CPC] Ein Raubüberfall läuft ab.



» [Schneider CPC] Jeder Raub gehört bis ins letzte Detail geplant.



» [C64] Bloß keine Aufmerksamkeit erregen.

die Filme *Wie klaut man eine Million?* aus dem Jahr 1966 (Originaltitel übrigens *How To Steal A Million*), *Frankie und seine Spießgesellen* (der originale *Ocean's 11*) aus dem Jahr 1960 oder *Getaway* (1972) mit Steve McQueen.

Bei Publisher Ariolasoft in London waren die Produzenten Gary Yorke und James Poole für die Programmierung des Tigress-Spiels verantwortlich. „Es kam von Anfang an sehr gut an", sagt James. „Die Idee, das richtige Team zusammenzustellen, den Raubüberfall zu planen und dann in die Tat umzusetzen, war ziemlich originell."

Kritik gab es jedoch vor allem am letzten Teil des Spiels, bei dem der Spieler nicht viel mehr als ein Zuschauer war. „Zum Glück hatten wir eine gute Beziehung zu Ariolasoft", sagt David, „sie sahen über dieses Manko großzügig hinweg. Und das Gesamtbudget für Design und die Entwicklung von Spielen betrug ja damals auch nur einen Bruchteil dessen, was es heute ist."

Nicht zuletzt die Ingame-Benutzeroberfläche machte *They Stole A Million* zu einem spannenden Erlebnis. „Der Macintosh und der Atari ST waren vor kurz zuvor auf den Markt gekommen", erinnert sich Chris, „und wir waren beide sehr beeindruckt von ihren Benutzeroberflächen. Unsere war also definitiv von der Software beeinflusst, die wir auf diesen Maschinen gesehen hatten."

Nach zwei relativ einfachen Levels, dem Münzhändler und der Kunstgalerie, wurde das Spiel durch die Einführung von Sicherheitskameras, Wachen und anderen Sicherheitssystemen deutlich schwieriger. Gründliche Planung und strategisches Handeln waren nun erforderlich, um der Polizei zu entwischen. David sagt: „Wir wollten Spieler ansprechen, die sich nach über einer halben Stunde wirklich belohnt fühlten, wenn eine Lösung für einen schwierigen Level gefunden war."

Großen Spaß machten auch die Texte im Spiel. Sie verliehen den Gangstern und Ladeninhabern mit einfachen Mitteln Persönlichkeit und schufen so auch eine Bindung des Spielers zu seinem Trupp. Übrigens auch auf Deutsch: Das komplette Spiel wurde gut übersetzt in Deutschland veröffentlicht.

„Dass Grafik und Sound eher durchschnittlich sind, stört nicht im Geringsten", zeigte sich Heinrich Lenhardt begeistert (85 Punkte, *Happy Computer* 3/87). „*They stole a Million* brilliert durch ein Spielprinzip, das keinen kalt lässt." Dass sich Heinrich von der Musik im Spiel nicht beeindrucken ließ, kommt



»Wir wollten Spieler ansprechen, die sich nach über einer halben Stunde Lösungssuche wirklich belohnt fühlten.«
DAVID BISHOP

überraschend. Schließlich stammt sie von Ben Daglish. Vielleicht lag es auch daran, dass die Musik ausschließlich während der Durchführungsphase abgespielt wird und sonst Stille herrscht. „Wir hatten gehofft, dass es grafisch etwas beeindruckender wird", bedauert Chris. „Aber wie immer mussten wir Kompromisse machen, damit alles flüssig läuft."

Das originelle Spielprinzip überwog die sparsame Technik und brachte gerade in den britischen Fachmagazinen Höchstwertung um Höchstwertung. „Es war großartig, dass die meisten Menschen erkannten, dass wir etwas anderes versuchten – und uns dafür Anerkennung zollten", freut sich Chris.

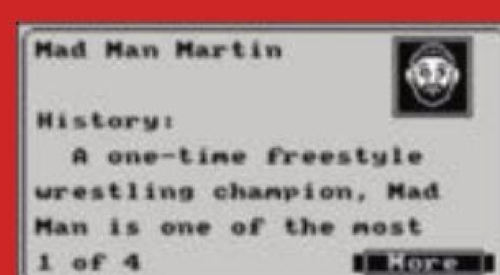
Obwohl die Verkaufszahlen nicht gerade berauschend ausfielen, gilt der Titel heute als Klassiker. James Poole von Ariolasoft lobt: „David und Chris haben großartige Spiele entwickelt, und ich blicke sehr gerne auf *They Stole A Million* zurück."

Immerhin erinnerte sich 1994 die österreichische Softwarefirma Neo Software an *They Stole A Million* und veröffentlichte auf Amiga, PC und CD32 das eindeutig davon inspirierte *Der Clou!* – allerdings vergab Florian Stangl strenge 43 Punkte (*PC Player* 9/94) und schrieb zur CD-ROM-Version neben vielem anderen: „Die Sprachausgabe ist von hoher Qualität. Nur: Der österreichische Akzent des Sprechers passt absolut nicht in das höchst britische London."

Der Nachfolger *Der Clou! 2* fand kaum Resonanz, Joe Nettelbeck vergab zwar 71 Punkte (*PC Player* 6/2001), zweifelte aber: „Ob ich auch nach dem Test weiterspielen werde? Hand aufs Herz, ich weiß nicht recht." Und so steht ein Strategiespiel aus dem Jahr 1987 bis heute unangefochten auf Platz 1 der Beliebtheitsskala in seinem Untergenre. Weitere Einbruchssimulationen sind unseres Wissens nicht mehr dazugekommen. *

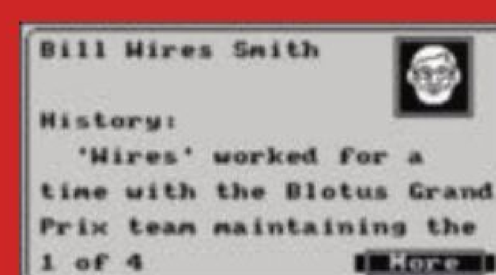
ES GIBT VIELE CHARAKTERE IM SPIEL. WER HAT WELCHE FÄHIGKEITEN?

MAD MAN MARTIN



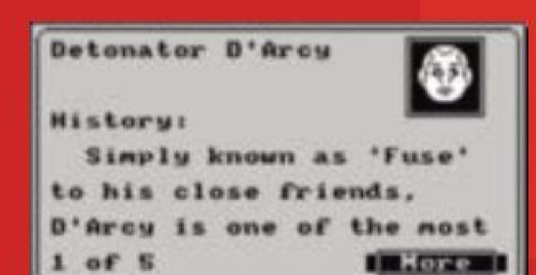
Muskelberg mit kräftigen Fäusten, die er gerne und zielgenau einsetzt. Kann sprengen, aber Vorsicht: Sowohl Martin als auch seine Bomben haben eine kurze Zündschnur.

BILL WIRES SMITH



Spezialist für Alarmanlagen, die abgeschaltet werden müssen. Nachdem er seine Fähigkeiten in einem F1-Team verfeinert hat, kann er auch ziemlich schnell fahren.

DETONATOR D'ARCY



Wird auch respektvoll „Fuse" genannt und ist der beste Sprengstoffexperte, den man für Geld kaufen kann. Er ist auch ein guter Fahrer.



DIE UNKONVERTIERTEN

Spiele, die es nie ins Wohnzimmer schafften.

TENKOMORI SHOOTING

ENTWICKLER: **NAMCO** JAHR: **1998** GENRE: **SHOOT-EM-UP**

Fans von Lightgun-Spielen führen oft *Point Blank* als Paradebeispiels für das Genre an. Kein Wunder, denn das Spiel ist vollgepackt mit Abwechslung und Humor und stellt eure Treffsicherheit gründlich auf die Probe. Aber wusstet ihr, dass Namco das gleiche Spielprinzip auch für vertikale Shooter verwendet hat? Wir stellen euch einen vergessenen Klassiker vor.

Tenkomori Shooting ist ein herrlich obskures Spiel. Eure Aufgabe besteht darin, einen Affen auf die Spitze eines Turmes zu bringen, indem ihr mehrere Minispiele gewinnt. Je nach Schwierigkeitsgrad ist dieser Turm vier, sechs oder neun Stockwerke hoch.

In jedem Stockwerk könnt ihr aus ein paar Minigames auswählen. Manchmal müsst ihr eine bestimmte Anzahl an Gegnern töten, die Feinde in einer bestimmten Reihenfolge besiegen oder mit begrenzter Munition auskommen. Wenn ihr das Minispiel erfolgreich beendet, kommt ihr in das nächste Stockwerk. Wenn nicht, verliert ihr ein Leben.

Das lustige Spieldesign profitiert wie *Point Blank* von seiner Präsentation. So schießt ihr mit Herzchen auf hübsche Damen, oder ihr findet euch auf einmal in einem Sushi-Restaurant wieder. Namco ließ es sich auch nicht nehmen, ihre eigenen Spiele zu referenzieren. Wenn ihr euch etwas auskennt, erkennt ihr die Levels aus *Xevious* oder *Galaga* direkt auf den ersten Blick.

Tenkomori Shooting verdient ein deutlich größeres Publikum, als es bisher angezogen hat. Es ist eine Schande, dass es nie eine Heimkonvertierung gab – eine Konsole wie die PlayStation hätte das Spiel ohne Probleme bewältigen können.



Euer Ziel ist der Shogun ganz hinten im Bild. Mit nur drei Shurikens müsst ihr sehr genau zielen.

Die Ninjas halten zwei Treffer aus, ihr könnt also einen Wächter ausschalten und mit dem letzten Shuriken den Shogun töten.





Hier sollt ihr Bakterien bekämpfen. Insgesamt benötigt ihr 45 Kills, wie ihr links unten im Bild sehen könnt.

Bereits bei einem Treffer seid ihr zerstört, verliert aber nur Zeit, da ihr direkt wieder erscheint.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

SHMUPS SKILL TEST

2007

Es gibt nicht viele Spiele, die *Tenkomori Shooting* ähneln. Außergewöhnliche Schießerlebnisse findet ihr auch bei diesem Spiel von Triangle Service. *Shmups Skill Test* findet ihr entweder in der Xbox-360-Sammlung *Shooting Love 200X* oder als Standalone bei Steam.



COOL RIDERS

ENTWICKLER: **SEGA** JAHR: **1994** GENRE: **RENNSPIEL**

■ Segas guter Ruf im Rennspiel-Genre sorgte dafür, dass viele ihrer Spiele den Weg zu den Heimkonsolen fanden – bis auf einige Perlen.

Das Ziel dieses Motorradrennspiels ist es, zum nächsten Checkpoint zu kommen, bevor die Zeit abläuft, und die Ziellinie zu erreichen. *Cool Riders* fühlt sich dank der abwechslungsreichen Fahrzeuge und verschiedenen Routen, die ihr nehmen könnt, stark nach *OutRunners* an. Es ist jedoch die einzigartige Ästhetik, die *Cool Riders* so unverwechselbar macht. Zwar schöpfen einige Stellen tief aus dem Standardrepertoire, doch zwischendrin findet ihr fliegende Teppiche oder einen alten Mann, der ein Tretrad in einem haiverseuchten Ozean fährt. Dummerweise war *Cool Riders* zu aufwendig für die 16-Bit-Systeme und nicht beeindruckend genug, um neben den 3D-Rennspielen der 32-Bit-Konsolen bestehen zu können. So kam es nie zu einer Konvertierung.



» [Arcade] Absurdität ist Alltag in *Cool Riders*.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

OUTRUNNERS

1993

■ Wie in *Cool Riders* findet ihr hier jede Menge Humor und abweichende Routen. *OutRunners* bekam zwar eine Konvertierung, leider konnte die schwächliche 16-Bit-Version das Original aber nicht getreu abbilden.



KONVERTIERTE ALTERNATIVE

DIG DUG

1982

■ Auf den ersten Blick hat Namcos Arcade-Hit nicht viel mit *Rumba Lumber* gemein. Das Spielprinzip ist jedoch ähnlich, auch hier müsst ihr so viel Gebiet des Gegners einnehmen wie möglich. *Dig Dug* ist einzeln und in den Namco-Museum-Sammlungen erhältlich.



RUMBA LUMBER

ENTWICKLER: **TAITO** JAHR: **1984** GENRE: **ACTION**



» [Arcade] Das Steinrad nimmt euch viel Handarbeit ab.

■ Ihr spielt einen Höhlenmenschen in einem großen Urzeit-Wald. Das Leben wäre wundervoll, wenn da nicht ständig dieser lästige Pterodaktylus herumfliegen würde. Euch fällt auf, dass sich der Flugsaurier nur über bewaldetem Gebiet aufhält. Also ist die Lösung für euer Problem doch naheliegend: Ihr holzt einfach den kompletten Wald ab, bis der nervige Saurier in einem Gebiet von maximal vier Bäumen gefangen ist.

Falls ihr Glück habt und einen Steinbrocken findet, könnt ihr damit mehrere Bäume auf einmal umrollen. Ansonsten hackt ihr einen Baum nach dem anderen um, was schon aufwendiger ist. Und gefährlicher: Auf den Freiflächen machen euch nämlich Landsaurier das Leben zur Hölle, und aus der Luft werdet ihr von eurem Erzfeind mit Feuer beschossen. *Rumba Lumber* ist arg langatmig geraten, trotz der pfiffigen Idee.

AUTOMATENSCHRECK

POLICE TRAINER

ENTWICKLER: **P&P MARKETING** JAHR: **1996** GENRE: **LIGHTGUN**

■ Das Problem an *Police Trainer* ist nicht die schlechte Umsetzung, das Spiel selbst ist einfach unglaublich öde. Die monotonen grauen Umgebungen tragen ihren Rest dazu bei. *Police Trainer* geriert sich als Polizei-Trainingsprogramm und bietet entsprechende Szenarien auf der Schießbahn an. Ihr schießt auf verschiedene Bereiche von menschenähnlichen Papp-Scheiben oder testet eure Reaktion gegen schnell bewegte Ziele.

Dennoch bleibt es ein Spiel und keine Simulation, was es aufgrund der schwachen Zielerfassung auch gar nicht sein kann. Und in diesem Bereich gibt es viel Konkurrenz, die im Grunde alles besser macht als *Police Trainer*. Wenn ihr euch nach nostalgischen Schießsimulatoren sehnt, greift lieber zu *Virtua Cop* oder *Point Blank*.



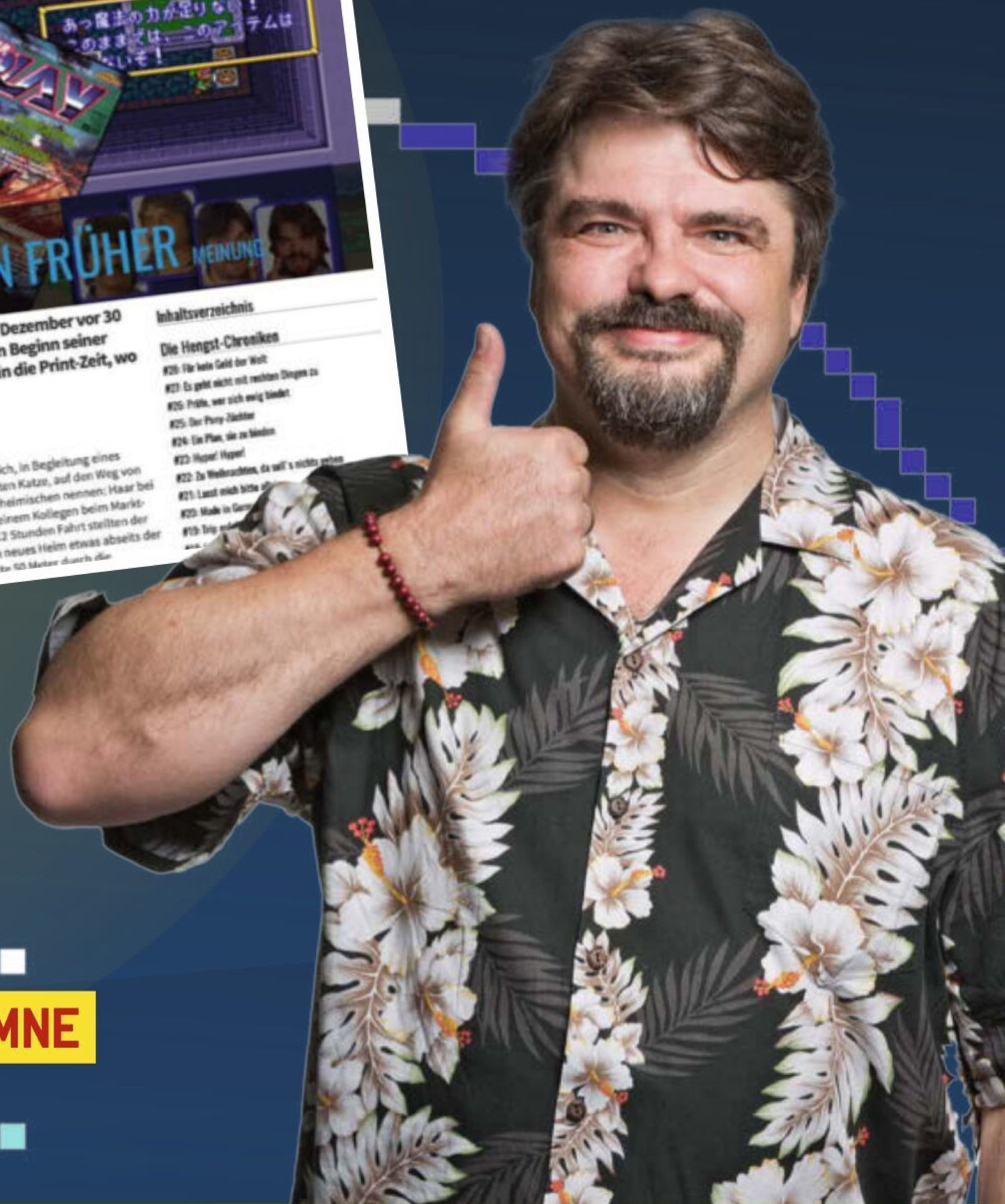
» [Arcade] Mit dem Rest des Spiels verglichen, ist dieser Screenshot noch sehr bunt.

STUNDE DER KRITIKER



KOLUMNE





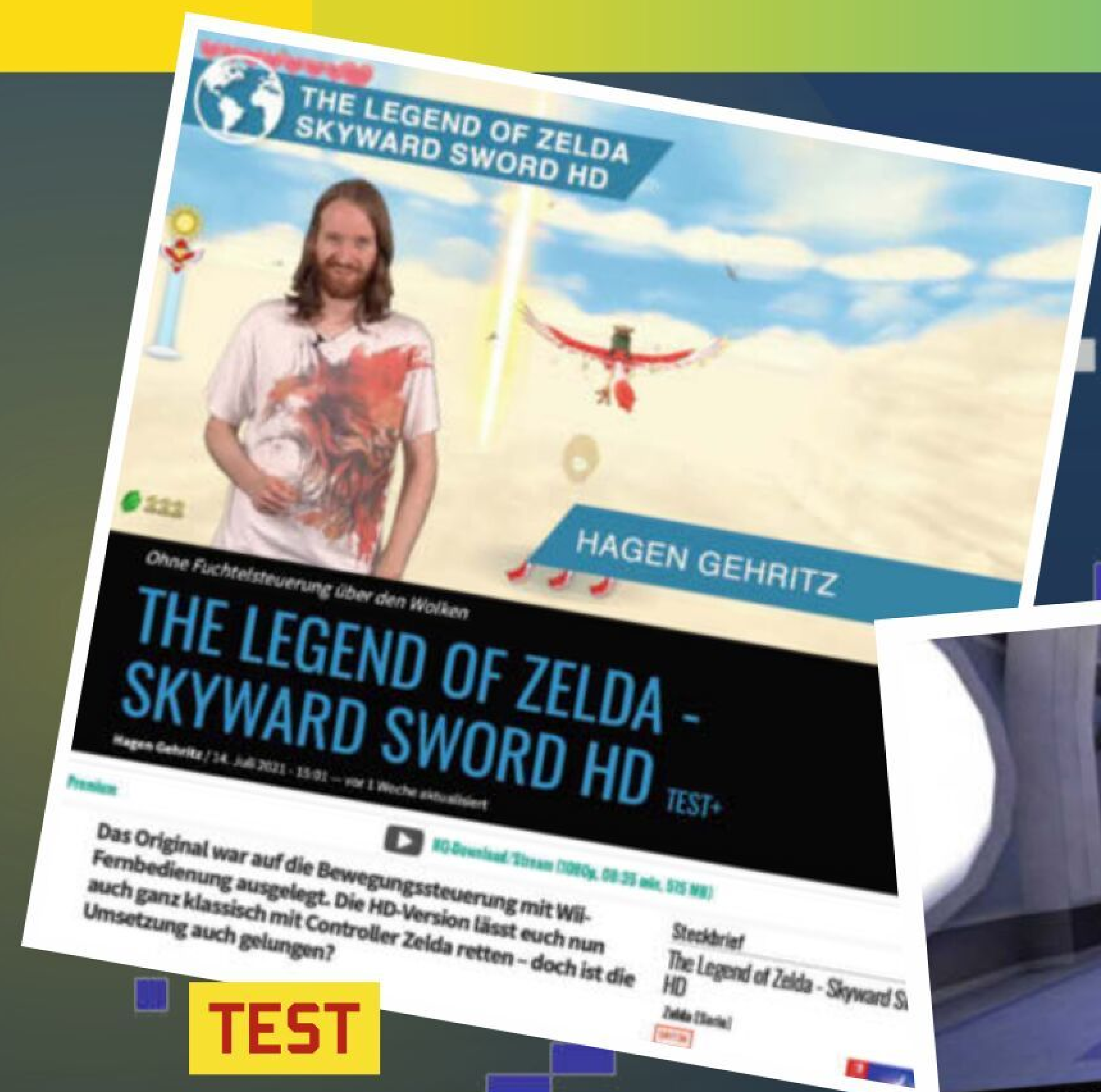


KOLUMNE

GAMERS GLOBAL

REPORT





TEST

PODCAST

Wochenschluss-Cast #107

WoSchCa 16.7.2021: Einstiegsdrogen

Etwas später als gewohnt, aber immer noch zum Wochenendestart segelt der WoSchCa heran. Hagen Gehritz und Jörg Langer nehmen unter anderem zur Weihnachtsjoker-Frage von MenschNestor Stellung.

So lange der diesmalige WoSchCa geworden ist (knapp eine Stunde), so kurz fällt dieser Text aus: Wir wünschen viel Spaß beim spätabendlichen oder frühmorgendlichen Anhören, sogar mittägliches Hören ist ohne weiteres erlaubt!

Die Timeline:

- 0:00:23 Hagens Espressomaschine und Jörgs Gartenhäuschen. Und das katastrophale Wetter.
- 0:04:48 Jetzt eine gute Nachricht: Das RE8-Letsplay ist gefundet! Wieso aber Resident Evil 8?
- 0:12:27 Nächste Woche Donnerstag steigt das nächste Battle-Brothers-Live-Ereignis
- 0:14:23 Die Themen der Woche: 1,5 Millionen für ein N64-Modul?
- 0:21:48 Als nächstes Thema versucht Hagen, über eine gewisse „Studie" zu reden. Die Diskussion verselbständigt sich dann aber ein wenig...

LETSPLAY

Kultisten Wanted

BATTLE BROTHERS LETSPLAY #55: SUMPFTOUR

REDI-RUMBLE

Dennis gegen Jörg, Hopplo vs Pikachu

REDI-RUMBLE: NEW POKÉMON SNAP

In unseren Redi-Rumble geht's zur Sache: Zwei Redakteure spielen dasselbe Spiel und haben ganz unterschiedliche Eindrücke, und das Beste: Beim Kommentieren lassen sie jegliche Fairness zuhause...

COMMUNITY & REDAKTION

STUNDE DER KRITIKER

...ONE LIVES FOREVER – ...NDE DER KRITIKER (CLASSIC)

» GamersGlobal wird von erfahrenen Spiele-Redakteuren und mitmachenden Usern gestaltet – keine Community ist netter!

Anmelden und 1 Jahr Premium zum halben Preis* sichern:

› WWW.GAMERSGLOBAL.DE/AKTION

*2,49 statt 4,99€ pro Monat

KLASSIKER-CHECK

OUTLAWS

Nostalgische Gefühle gelten in der Psychologie als Schutzmantel für unsere Stimmung. Sie helfen ersten Forschungsergebnissen zufolge sogar bei leichten und mittleren Depressionen. Blöd: Seit meiner Retro-Rückführung mit *Outlaws* bekomme ich von meinem Psychiater Dr. Hannibal Lecter mehr Tabletten.

Um nachvollziehen zu können, dass schöne Erinnerungen die Laune heben, muss man kein Mentaltrainer sein. Als ich die Solo-Kampagne von *Outlaws: Die Gesetzlosen* rund 25 Jahre nach dem Erscheinen noch mal starte, bin ich voller nostalgisch-sentimentaler Vorfreude. Die steigert sich noch, weil ich glatt vergessen habe, dass der Shooter seine Story in stil- und stimmungsvollen Zeichentricksequenzen erzählt. Das Intro ist toll! Einige Stunden später allerdings, Marshall James Anderson hat den Tod seiner Frau Anna gerächt und Töchterlein Sara errettet, reklamiere ich meine rosa Brille bei Fielmann.

Es liegt nicht mal daran, dass meine Augen wegen der schon zum Release angestaubten Western-von-gestern-Grafik nach Colorado auswandern wollen. Nerven kosten mich vor allem zwei Der-sich-den-Wolf-läuft-Levels und die Blödheit der unglorreichen Halunken: Averell Dalton und Co. haben definitiv nicht alle Patronen in der Trommel. Manchmal möchte man eine sehr auffällige gelbe Kanarienvogelmaske aufsetzen und mit einer Gashupe tröten, damit einen das Gesindel überhaupt bemerkt und schießt. Dafür legt es sich gerne gegenseitig um.

Darüber hinaus unterscheiden sich die normalen Feindeshorden optisch nur wenig mehr als fünf gleichwertige Geldscheine in einer Handvoll Dollar. Da drängt sich unweigerlich das Gefühl auf, dass man während des Abenteuers die Ratiopharm-Zehnlinge auslöscht – und zwar an einer Oktoberfest-Schießbude.

Doch halt! Anders als der Tod von Lady Diana und der Charterfolg von „Barbie Girl" war Outlaws anno 1997 beileibe keine Tragödie. Das wohl bekannteste unbekannte Spiel aus dem Hause LucasArts generiert nicht nur durch die Zwischensequenzen viel Atmosphäre. Ganz stark präsentiert sich, auch heute noch, die Spaghettiwestern-Mucke. Außerdem war das Szenario unverbraucht.

Während die Presse *Outlaws* überwiegend semibegeistert aufnahm, genießt es bei Fans bis heute Kultstatus. Sie verstehen den Titel auch als Wegbereiter für andere einschlägige Games à la *Red Dead Redemption, Call of Juarez* und *Gun*. Auch eine allgemeine spielehistorische Relevanz hat der Titel: Der virtuelle Revolverheld lädt beispielsweise seine Waffen manuell und animiert nach, was damals ungewöhnlich war.

Mich hat vor allem begeistert, dass ich meine 16-schüssige Repetierbüchse mit einem Fernrohr pimpen kann. *Outlaws* gehört zu den ersten Shootern, die uns ein Scharfschützengewehr in die Hand drücken. Das fand ich noch überraschender als die Erkenntnis, dass ausgerechnet ein Schauspieler namens Eastwood besonders viele Western gedreht hat.

Wenn ich die Sniper-Waffe einsetze, blendet das Spiel nicht etwa zu einem bildschirmfüllenden Okular um wie heute üblich. Stattdessen blicke ich nur durch ein kleines, zum Maßstab der Repetierbüchse passendes Zielfernrohr. Klasse, für mich ist das der grafisch beste Effekt im ganzen Spiel!

Auch wenn ich *Outlaws* besser in Erinnerung hatte, komme ich letztlich doch noch mit einem zufriedenen Gefühl von meiner Zeitreise zurück. Das emotionale, gleichermaßen schockierende wie herzerweichende Ende hat mich als Real-Life-Vater sehr berührt. *



Von Harald Fränkel

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Düstere Bildgewalt

Eine Stärke von *Outlaws* sind die Cutscenes. Sie erzählen im Stil einer erwachsenen Graphic Novel die Geschichte von Marshall James Anderson, der die Handlanger eines Geschäftsmanns jagt. Besagte Herren haben Andersons Frau getötet und die Tochter verschleppt, um ihn zu „überreden“, sein Land zugunsten einer Eisenbahnlinie abzutreten. Eine Story über Liebe und Rache mag nicht originell sein. Die teils depressive Bildgewalt und teils wütende Farbgebung in Rot und Orange aber schon.



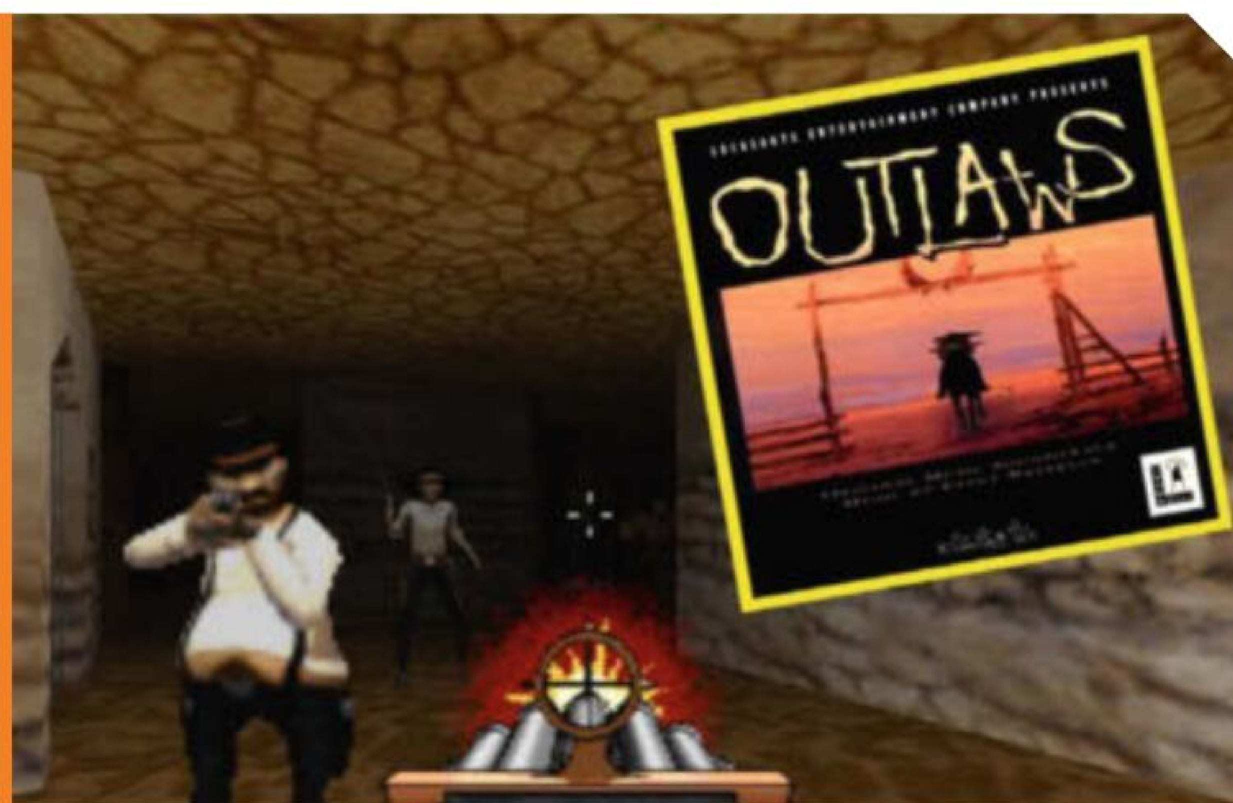
Für Spieler mit Durchblick

Outlaws war einer der ersten Shooter, der uns ein Scharfschützengewehr gönnte. In dieser Szene nutzt Marshall James Anderson den Argumentverstärker im zweiten von insgesamt neun Levels. Der Saloon, das Sheriffbüro, die Post mit Telegrafie-Gerät und andere Holzgebäude versprühen Wildwest-Atmosphäre. Ungewöhnlich für einen Shooter der zweiten Generation (nach *Wolfenstein 3D* und Co.) war ferner, dass der Mann oder die Frau an der Maus die Waffen manuell nachladen muss.



Dumm gelaufen

Man werfe eine einzige Banane in ein Gehege mit 50 Pavianen – die entstehende Aufregung wird geordneter ablaufen als das Durcheinandergerenne der *Outlaws*-Bösewichte. Ob diese in der Blindenfußball-Kreisliga spielen oder nur zwei Gehirnzellen haben und eine davon damit beschäftigt ist, die Atmung aufrechtzuerhalten? Cowboys, die während einer Schießerei stur gegen eine Wand laufen und sie ausgiebig betrachten, zeigen ebenso: Die Gegner-KI von *Outlaws* war kein Ruhmesblatt.



Spiel mir die Lieder vom Tod

Lasst euch nicht vom Äußeren von Levelboss Russell Simms (links) ablenken: Optik-Aussetzer kompensiert *Outlaws* mit 15 Stücken des Spielekomponisten Clint Bajakian, die es auch auf Audio-CD gibt (und in der GOG-Version auch als Extra-Dateien im OGG-Format). Das Potpourri aus Banjos, Mundharmonikas, Fiddlegeigen, Mandolinen, Maultrommeln, mexikanischen Trompeten und gepfiffenen Melodien passt wie eine 44er-Magnum-Patrone aufs Auge. Bombe!



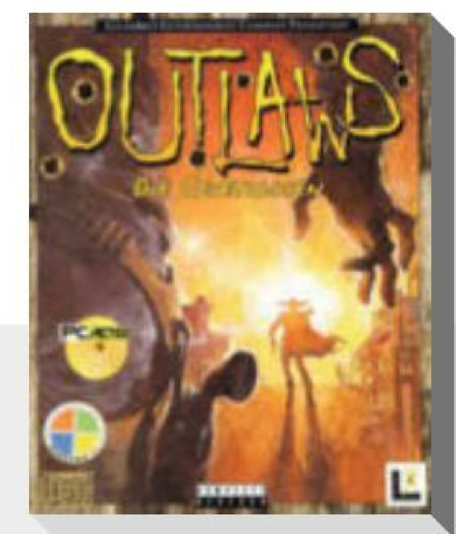
Groß und verschlungen

Dieser Screenshot zeigt dank der übergeblendeten Automap, wie groß und verschlungen die Levels von *Outlaws* sein können. Manchmal schon zu groß, wenn man darin herumirrt und nicht weiterfindet. Der Herr rechts kann nicht verhehlen: Die grobpixeligen Figuren sehen so dreidimensional aus wie eine Wanderkröte auf der Bundesstraße. Wohlgemerkt, im selben Jahr (1997) erschien *Quake* mit seinen 3D-Polygon-Figuren.



Tödliches Trommelfeuer

Hier sehen wir eine der coolsten Funktionen von *Outlaws*, die sekundäre Schussfunktion des Revolvers: Sie erlaubt es, blitzschnell alle sechs Patronen aus der Trommel zu ballern. Das Spiel simuliert gewissermaßen, dass unser Alter Ego den Abzug festhält und den Hahn der Waffe mit der Handkante der freien Hand mehrfach spannt und wieder loslässt. Das nennt sich „Fächern“ oder in einer lustigeren Version „Hahnwedeln“. Dieser Special Move funktioniert bei bestimmten Revolvern auch in der Realität.



FAKTEN

- **» PLATTFORM:** PC
- **» PUBLISHER:** LUCASARTS
- **» ENTWICKLER:** LUCASARTS
- **» VERÖFFENTLICHT:** 1997
- **» GENRE:** EGO-SHOOTER

Was die Presse sagte …



PC Games 6/1997 (82 %)
„*Outlaws* steckt auch Leute an, die mit Western nicht viel am Hut haben. Die Gründe sind eine spannend erzählte Geschichte, das abwechslungsreiche Gameplay und eine Atmosphäre von unglaublicher Dichte.“ *(Thomas Borovskis)*

PC Player 6/1997 (60 %)
„Die Dark Forces-Engine ist veraltet, die Grafik langsam, die Gegner pixelig, die Waffen zu ähnlich. Nach oben und unten kann man nur begrenzt schauen, die Steuerung ist ungenau. Spielspaß-Neuland tut sich auch nicht auf.“ *(Jörg Langer)*

Power Play 6/1997 (54 %)
„Liebe Westernfans – lasst den Colt stecken! Die Zeichentrick-Sequenzen sind sehr gut und die von Moricone inspirierte Musik exzellent, aber das täuscht nicht über das spielerische Mittelmaß hinweg.“ *(Michael Hengst)*

Was wir denken

Outlaws ist wie viele 3D-Spiele schlecht gealtert– wobei sich etwa *Duke Nukem 3D* besser gehalten hat. Zeitlos klasse ist aber die Musik!

30 JAHRE

SONIC THE HEDGEHOG

DER SCHNELLSTE HELD DER VIDEOSPIELWELT IST GERADE 30 GEWORDEN – UND ZEIGT KEINE ANZEICHEN VON ALTERSSCHWÄCHE. WIR WERFEN MIT DEM PRODUZENTEN TAKASHI IIZUKA EINEN BLICK AUF DIE LANGE KARRIERE DES BLAUEN IGELS, DIE EINEM MARATHON STATT EINEM SPRINT GLEICHT.



■ Takashi Iizuka – Produzent bei Sonic Team



Wenn Figuren aus Videospielen ihre eigenen Preisverleihungen besuchen könnten, welche würden dann wohl das volle Programm mitsamt rotem Teppich und Böllerschüssen verpasst bekommen? Vermutlich nicht allzu viele außer Pac-Man und Mario. Lara Croft wäre bestimmt bei den Fotografen beliebt, während Pikachu geistreiche Interviews gäbe. Und ganz sicher würde auch Igel Sonic zur erlauchten Gruppe gehören. Schließlich war er von Anfang an dazu gedacht, im Mittelpunkt zu stehen …

Sega wollte einen Charakter, der die Firma als Maskottchen auf emotionaler Ebene repräsentieren und mit einer Figur vom Range eines Mario konkurrieren konnte – und genau das gelang. Anfangs stand immer die Geschwindigkeit von Sonic im Vordergrund. Selbstbewusst tingelte Sega durch amerikanische Einkaufszentren und zeigte *Sonic the Hedgehog* mit *Super Mario World* im direkten Vergleich, was beim Publikum einen bleibenden Eindruck hinterließ. Um die Leistung der Dreamcast zu verdeutlichen, eignete sich schließlich nichts besser als Sonics Flucht vor einem Killerwal.

Doch wie bei vielen Berühmtheiten gab es auch bei Sonic im Lauf der Jahre diverse Höhen und Tiefen. Die Fans waren ihm fast immer treu ergeben, manchmal auch zur Verwunderung Außenstehender. Doch wenn man Sonic über Hindernisse springen und durch Feinde wirbeln lässt – und das mit einem Tempo, das man zu Spielbeginn nie für möglich gehalten hätte –, ist das Gefühl von Überlegenheit einfach einzigartig. Dieses Gefühl erzeugt keine andere Figur so gut wie der blaue Igel.

Heute kennt Takashi Iizuka Sonic wohl besser als jeder andere, schließlich war er bei den meisten Serienteilen persönlich involviert. Er begann als Designer für *Sonic 3* und *Sonic & Knuckles*, leitete die *Sonic Adventure*-Titel. Heute ist er der Produzent der Reihe und Kopf des Sonic-Teams. Wir haben ihn gebeten, uns seine Sicht auf die Figur und ihre wichtigsten Aspekte zu erläutern, um uns dem popkulturellen Phänomen Sonic anzunähern. ▶







» [Mega Drive] Bei den frühen *Sonic*-Titeln wurde die Persönlichkeit der Figuren allein durch Animationen vermittelt.



» In dieser frühen Konzeptgrafik reibt Sonic sich die Hände, als ob sein Heldentum keine große Sache sei.



» [Xbox 360] In Sachen Romantik ist Sonic unbeschlagen, abgesehen von wenigen Ausnahmen.

UNVERWECHSELBAR!

SONICS AUSSEHEN UND SEIN CHARAKTER MACHEN SEIT JEHER DEN REIZ DER FIGUR AUS – WIR ZEIGEN, WIE SEGA DIES GELANG.

Sonic ist eine zappelige Figur, sowohl im wörtlichen als auch im übertragenen Sinn. Das war schon immer so: Betrachtet man etwa den Comic, den es eine Zeit lang im japanischen Heft *Mega Drive Fan* gab, so sieht man einen Igel mit wilden Fangzähnen, der als Frontmann einer Rockband auftritt – auch das passt zum „Igel mit Attitüde", der er immer sein sollte. Genau wie die Tatsache, dass er euch mürrisch anblickt und ungeduldig mit dem Fuß klopft, wenn ihr den Controller aus der Hand legt.

Über die Jahre schlug Sega bei der Gestaltung des Maskottchens verschiedene Wege ein. So haut er in neueren Titeln skurrile Gags heraus, während er im 2020er-Kinofilm eher kindlich und reizbar wirkt. Im Gegensatz dazu wagte man bei *Sonic the Hedgehog* aus dem Jahr 2006 einen ernsthafteren Ansatz, und im Comic zu *Sonic* geriet unser Held aufgrund seiner Arroganz und herablassenden Haltung oft in Schwierigkeiten.

Wie sieht Takashi Iizuka Sonics Persönlichkeit heute? „Sonic ist ein verspielter Igel, der immer für ein Abenteuer zu haben ist. Er legt Wert auf Gerechtigkeit, auch wenn ihn das in Schwierigkeiten bringt", gibt er zu Protokoll. „Durch seinen Grips bringt er es weit, muss aber ab und an von seinen treuen Freunden auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt werden."

Auch die Rolle seiner Freunde veränderte sich im Lauf der Zeit. Wo früher Tails, Knuckles und Shadow sowohl im Spiel als auch in der Geschichte sehr präsent waren, nehmen sie heute eine untergeordnete Rolle ein. Genauso haben sich auch die Geschichten verändert, die Sonic selbst durchlebt, von Katastrophen und Zerstörungsorgien bei *Sonic the Hedgehog (2006)* und *Sonic Forces* bis zu witzigen, unbeschwerten Plots wie bei *Sonic Colours*. Die Zukunft könnte weitere Veränderungen bringen: „Sonic ist eine sehr vielseitige Figur und kann sich in viele Geschichten einfügen. Wir haben schon immer gerne mit verschiedenen Ansätzen experimentiert und wollten dies auch zukünftig tun", bestätigt Iizuka.

30 Jahre im Rampenlicht können fordernd sein, und genauso oft wie seine Persönlichkeit hat sich auch Sonics Darstellung gewandelt. „Die Kunden schätzten stets Sonics verspieltes und farbenfrohes Äußeres, und wir sind immer bemüht, dies konsistent zu halten, um den sofortigen Wiedererkennungswert sicherzustellen", erläutert Iizuka. „Seine Farben und die Mimik gefallen Kindern und Erwachsenen gleichermaßen, daran haben wir immer nur leichte Veränderungen vorgenommen."

Diese Veränderungen fielen 2011 sogar den weniger versierten Fans auf, als mit *Sonic Generations* der moderne Igel und sein Gegenstück von 1991 aufeinandertrafen. „Zuerst war der Auftritt des ‚klassischen' Sonic nur ein Projekt anlässlich des zwanzigsten Jubiläums, doch er stieß auf derart viel Zuspruch, dass wir erkannten: Er muss bleiben!", erklärt Iizuka. „Tatsächlich konzentrierte sich *Sonic Mania* 2017 auf diesen ‚klassischen' Sonic."

Da Sonic inzwischen ein generationenübergreifendes Phänomen geworden ist, lieben die Fans ganz unterschiedliche Inkarnationen – für viele Retrofans ist *Sonic the Hedgehog 2* das Maß aller Dinge, doch für jüngere Spieler eher *Sonic Adventure 2*, *Sonic Generations* oder gar *Sonic Mania*. Durch den Fokus auf den klassischen Sonic und Spin-offs wie *Sonic Boom* fragen sich manche Fans, ob Sega die Iterationen des Igels eher als eigenständige Charaktere mit eigenen Zielgruppen betrachtet oder immer noch als singuläre Figur. „Sonic ist seit vielen Jahren eine beliebte Figur, egal wie er gerade aussieht, und bleibt immer derselbe", legt sich Iizuka fest.

„Der Nostalgiefaktor erlaubt es uns, diese einzigartige Persönlichkeit in viele Medien zu übertragen, wobei Sonic stets wiedererkennbar und ansprechend bleibt. Wir maßen uns nicht an, vorzuschreiben, wie die Spieler Sonic zu interpretieren haben. Unsere Aufgabe ist es stattdessen, seinen Charakter lebendig zu erhalten, egal mit welcher Optik." ▶

ERINACEIDAE EVOLUTION

WIE SONICS LOOK SICH IM LAUF DER ZEIT VERÄNDERTE.

KLASSIK-SONIC
Die Figur von Naoto Oshima in der Illustration von Akira Watanabe prägte das Aussehen des Igels in Japan bis zu Zeiten von *Sonic Adventure*.

SONIC BOOM
Diese Darstellung ist im Rückblick gar nicht so schlecht, doch was wollte uns der Künstler mit dem Schal und den angeklebten Schuhen sagen?

SONIC ADVENTURE SONIC
Die 2D-Darstellung von Yuji Uekawa war typisch für damals und brachte für Sonic längere Beine und Stacheln, einen flacheren Bauch sowie grüne Augen.

MODERNER SONIC
Während bei *Sonic Adventure* hauptsächlich 2D genutzt wurde, entfernte sich Sega langsam von den 3D-Grafiken jener Zeit, hin zu der heute bekannten Gestalt.

FILM-SONIC
Paramount investierte fünf Millionen in die Filmfigur, die eher plüschig als stachelig daherkommt und seltsam menschliche Beine sowie eigenartige Augen aufweist.



Courtesy Paramount Pictures and Sega of America.

WESTLICHER SONIC
Greg Martins Entwurf, aufgegriffen unter anderem von Duncan Gutteridge, wurde von den Fans wegen seiner einzelnen Stachelreihe oft als „Irokesen-Igel“ bezeichnet.







TEMPO, TEMPO

KEIN SUPERHELD OHNE SUPERKRAFT – DOCH WIE HÄLT SONIC SEINEN GESCHWINDIGKEITSVORTEIL IN EINER IMMER SCHNELLER WERDENDEN WELT AUFRECHT?

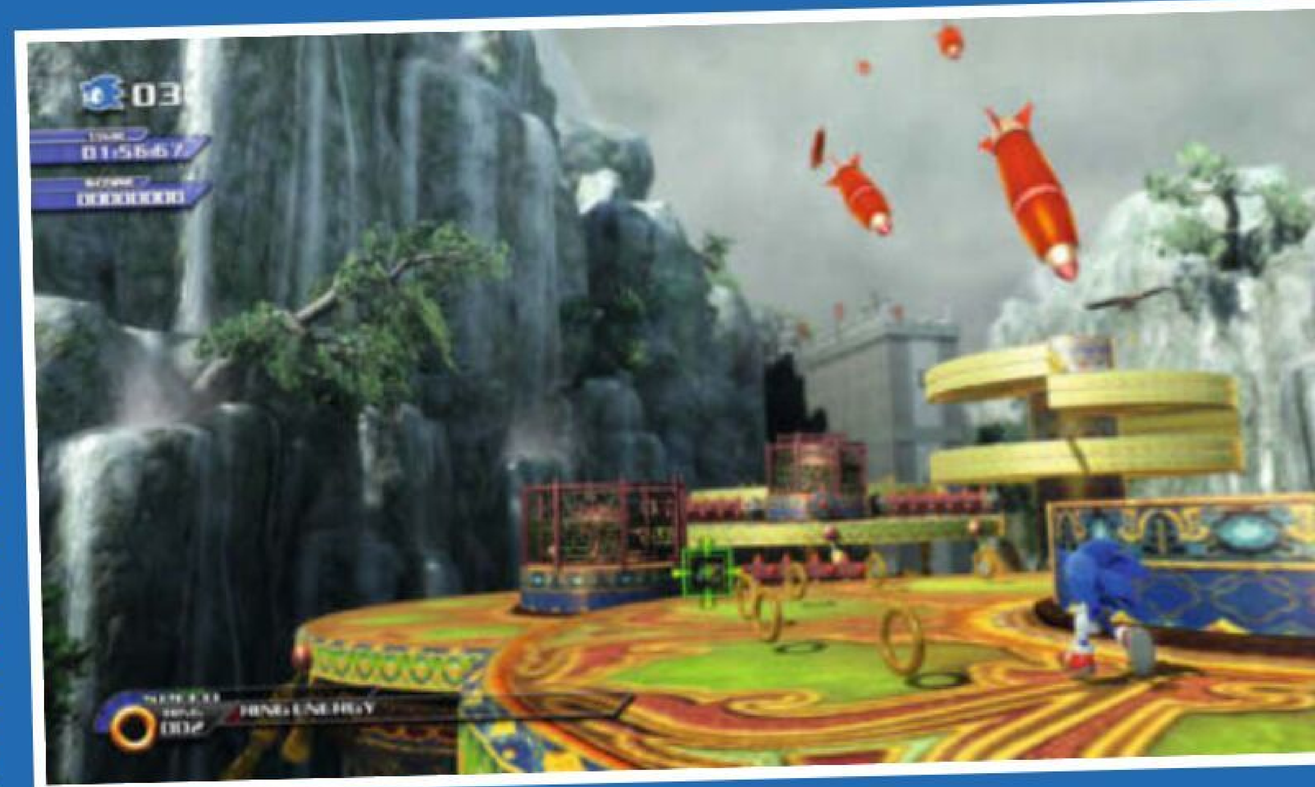
Was wäre Sonic ohne seine Schnelligkeit? Vermutlich ein Wildunfall – schließlich wird er gerne mal von Lastern, Walen und anderen riesigen Dingen verfolgt, die ihn ohne Weiteres zermalmen könnten. In den Spielen ist das Tempo Fluch und Segen zugleich – Einsteiger tun sich damit oft schwer und können dem Geschehen kaum folgen.

Wie ist es also, Spiele zu entwickeln, bei denen die Hauptfigur hauptsächlich durch ihre Geschwindigkeit charakterisiert wird? „Da gibt es viele Plus- und Minuspunkte", sagt Iizuka. „Wir sind immer motiviert, die Technik an ihre Grenzen zu bringen. So wurde Sonic ja auch erfunden! Sein Schöpfer Yuji Naka arbeitete an einem Algorithmus, durch den Objekte sich flüssig über eine gekrümmte Bahn bewegen konnten. Er dachte zunächst an eine Kugel und kam dann zusammen mit dem Grafiker Naoto Oshima auf einen Igel – schließlich rollen sich diese Tiere gerne mal als Kugel zusammen." Allerdings sind Igel in freier Wildbahn nicht gerade für ihre dynamische Fortbewegungsweise bekannt. „Hier haben wir uns ein wenig kreative Freiheit herausgenommen", gesteht Iizuka. „Aber wir konnten dadurch viele Genres abdecken: Hüpfspiele genauso wie Rennspiele."

Die Bedeutung von Sonics Tempo für das Spieldesign hat sich im Lauf der Jahre gewandelt. Anfangs war es noch keine Selbstverständlichkeit, wie langsamere Passagen im Originaltitel verdeutlichen. „Wenn wir die Levels entwerfen, dann wollen wir natürlich Wiederholungen vermeiden", sagt Iizuka. „Wenn Sonic einfach nur durch alle Levels hetzen würde, wäre es zu simpel. Wir kombinieren solche Abschnitte also gerne mit actiongeladener Hüpferei."

„Sich mit hoher Geschwindigkeit durch eine 3D-Umgebung zu bewegen war seit *Sonic Adventure* eine ganz besondere Herausforderung, die wir seitdem immer mehr verfeinern", fährt Iizuka fort. In der Tat: Wäre die Spielmechanik von Sonic unverändert geblieben, dann hätte dies den Spielern eine Präzision abverlangt, die sich negativ auf ihr Tempo ausgewirkt hätte. „Wir stecken viel Arbeit in das Austarieren der Bedienung. Das geht von der Kameraführung, die auch bei sehr hoher Geschwindigkeit noch nachvollziehbar sein muss, bis zur Gestaltung der Levels, die auch bei Maximaltempo immer spaßig bleiben müssen", sagt Iizuka.

Besonders in den vergangenen 15 Jahren haben sich die Mittel zur Darstellung von Sonics Geschwindigkeit gewandelt. „Bei den neueren Titeln gibt es spezielle Hochgeschwindigkeitslevels, aber wenn man sich die Balance im Vergleich zu früheren Titeln ansieht, so haben die aktuelleren sicherlich mehr Hüpfeinlagen",



» [PS3] Das grüne Fadenkreuz zeigt den Punkt an, den Sonic mit seinem Verfolgungsangriff treffen kann.



» [Mega Drive] Ist Sonic zu langsam, fällt er hier einfach herunter – Tempo ist also manchmal Pflicht.



» [PC] Gerne wird durch Verfolgungsjagden die Schnelligkeit des Helden verdeutlicht.

» [Game Gear] Bei hoher Geschwindigkeit kann Sonic sogar übers Wasser ditschen.



analysiert Iizuka. Bei Spielen wie *Sonic Unleashed* oder *Sonic Forces* fühlt sich alles andere als Höchstgeschwindigkeit falsch an. Auf der anderen Seite gab es Stirnrunzeln wegen eines speziellen Lauf-Buttons bei *Sonic Lost World*. Das Team versucht wohl immer wieder, den besten Ansatz zu finden. „Sonics Tempo wird für jedes einzelne Spiel angepasst und variiert, aber wir versuchen auch immer, die Vorschläge der Fans während der Entwicklung zu berücksichtigen", sagt Iizuka.

Manche Serienteile stehen bei den Fans gerade aufgrund ihres besonderen Tempos hoch im Kurs, etwa *Sonic Advance 2*, bei dem die zahlreichen Loopings und Sprünge extrem schnell sind. Wir fragen Iizuka, welchen Serienteil er für den ultimativen Geschwindigkeitsrausch empfehlen kann. „Am besten geht das in *Sonic Unleashed* und *Sonic Mania*", antwortet er. „Das schnellste Tempo haben wir allerdings bei *Sonic Forces* erreicht, wo man tatsächlich schnell wie der Blitz durch die Levels flitzt, während man die sieben Chaos-Emeralds jagt."



» [PC] Bei *Sonic Lost World* gab es untypischerweise einen separaten Sprint-Button.



» [PC] Durch den Boost kommt Sonic in den modernen Titeln fast sofort auf Höchstgeschwindigkeit.



KAPUTTER TACHO

WIE SCHNELL IST SONIC WIRKLICH?

Aufgrund des Namens *Sonic* sollte man annehmen dürfen, dass der blaue Igel mindestens mit Schallgeschwindigkeit unterwegs ist. Aber gibt es eine definitive Antwort auf die Frage nach seiner Höchstgeschwindigkeit? Kurz gesagt: nein. Es gibt zwar einige offizielle Angaben, diese widersprechen sich allerdings.

Sonic sollte zwar überschallschnell rennen können, was also mehr als 1.236 km/h entspräche. Der Tacho bei *Sonic Chaos* zeigt dagegen maximal 999 km/h an – also deutlich weniger. Bei *Sonic Unleashed* gibt es zwar wesentlich höhere Zahlen auf der Anzeige, allerdings ohne Einheit, was sie für einen Vergleich mit anderen Serienteilen wertlos macht.

Weitere Behauptungen machen die Sachlage nicht einfacher. Die Beschreibung der „Light Speed Shoes" bei *Sonic Adventure* sagt aus, dass der Igel sich damit mit Lichtgeschwindigkeit bewegen könne, während die Anleitung von *Sonic Adventure DX: Director's Cut* ihn als „hyperschallschnell" bezeichnet. Das wäre mindestens Mach 5, also gut 6.000 km/h. Doch was, wenn er alle Chaos-Emeralds eingesammelt hat und sich in Super Sonic verwandelt? Wir wissen bereits, dass Super Sonic durch das All fliegen kann, wo er aufgrund des fehlenden Luftwiderstands wohl noch viel schneller wäre …



KLEINER IGEL – GROSSE WELT

TEMPO MACHT NUR SPASS, WENN MAN EIN ZIEL HAT. WIE GEHT SEGA BEIM ENTWURF DER UMGEBUNGEN VOR, IN DENEN SONIC SICH BEWEGT?

Die Gestaltung der Levels für einen schallschnellen Igel ist alles andere als trivial. Meist ist die Erkundung ein zentrales Element von Plattformern, und besonders die 16-Bit-Titel der Reihe legen mit ihren riesigen Abschnitten hierauf auch viel Wert. Doch in vollem Tempo hält man ungern an und erforscht Nebenpfade – für viele Fans geht dies sogar an der Intention des Spiels vorbei. Diese knifflige Zwickmühle existiert seit Beginn der Serie, wie also wird sie aufgelöst?

„Das Leveldesign der 2D-Teile gehorcht einem zentralen Grundsatz", beginnt Iizuka. „Es darf keine Situation geben, in der man feststeckt, wenn man einen Fehler macht. Das klingt nach einer Binsenweisheit, ruft in der Praxis jedoch bei der Entwicklung viel Stress hervor. Bei den „2D-Titeln geht es nicht um vorsichtige Erkundung der Welt. Wir wollen, dass die Spieler mit hoher Geschwindigkeit rennen und Spaß haben. Es gibt also immer einen anderen Weg, auch wenn man einmal einen Fehler machen sollte." Tatsächlich geschieht das Finden alternativer Wege oft zufällig, während man eigentlich auf der Suche nach Boni oder schnelleren Routen weiter oben ist. „Deshalb haben wir so komplizierte Levels mit oberen und unteren Routen, viel komplexer als bei anderen Titeln", bestätigt Iizuka.



» [Mega Drive] Bosskämpfe bringen Abwechslung ins Spiel – wie besiegt man dieses Ding?

Diese Philosophie stammt aus der Mega-Drive-Ära. Doch in den späten 90ern sah sich das Team mit der Herausforderung konfrontiert, dasselbe Spielgefühl in einer 3D-Welt umzusetzen. „Das war ein interessanter Prozess, der harte Arbeit erforderte", gesteht Iizuka. „Einer der kritischen Punkte in 3D war die Kamera. In 2D konnte man den Level schaffen, indem man weit genug nach rechts rannte, während man sich in 3D schnell verirren konnte, zum Nachteil des Spielspaßes." Er fährt fort: „Also hatten wir die Idee, dass die Kamera immer in Richtung des Weges zeigte, auch wenn die Straße sich nach links oder rechts bog. So will der Spieler tendenziell immer in die Richtung laufen, die ihm von der Kamera aufgezeigt wird. Unser erster 3D-Titel *Sonic Adventure* funktioniert dadurch sehr gut."

Bei allen Sonic-Titeln gibt es ähnliche Motive der Umgebungen. So erwartet man die charakteristischen Schachbrettmuster sowie einen Übergang von natürlichen Räumen in eher städtische und künstliche Bereiche später im Spiel. Allerdings setzt *Sonic Unleashed* mit seinen realistischen Umgebungen auf eine andere Karte als



» [Dreamcast] In den 3D-Welten ist eine gute Kameraführung hilfreich.

VOM IGEL-HIMMEL IN

HIMMLISCH

IM KASINO



SONIC THE HEDGEHOG 2

■ Die Automatenwalzen im Hintergrund des Kasinoabschnitts hätten einfach ein Hintergrundbild sein können, doch ihr könnt sie tatsächlich benutzen, um weitere Ringe zu erspielen. Dafür müsst ihr Sonic als Flipperkugel benutzen – ein Riesenspaß!

HIMMLISCH

ZU FRÜH GEFREUT



SONIC GENERATIONS

■ Genau wie in *Sonic the Hedgehog (2006)* spielt der Abschnitt in Crisis City während einer Katastrophe. Gerade wenn ihr denkt, es geschafft zu haben, wird die Zielfahne von einem Tornado davongewirbelt und ihr müsst noch ein wenig weiterlaufen.

HIMMLISCH

BRENNENDE BRÜCKE



SONIC MANIA

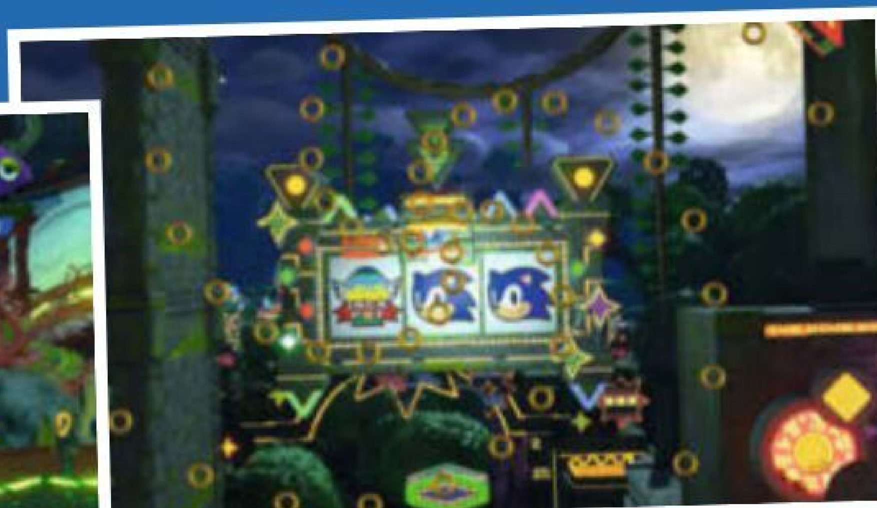
■ Wenn ihr in der Zone der grünen Hügel zum ersten Mal versucht, eine Brücke mit dem Feuerschild zu passieren, kollabiert sie unter euch, wodurch sich eine neue Route auftut. Ein neuer Trick, den das Team sich für die klassische Umgebung ausgedacht hat.



» [Dreamcast] Das Grinden am Handlauf bringt extra Stilpunkte.



» [Wii] In modernen Titeln wie *Sonic Colours* gehen 2D und 3D oft direkt ineinander über.



» [PC] Tradition verpflichtet: Dieser Abschnitt aus *Sonic Forces* spielt auf *Sonic 2* an.

» [PC] Bei verschiedenen Figuren gilt es deren Spezialfähigkeiten zu berücksichtigen.

etwa *Sonic Lost World* mit der alten abstrakteren Optik, was bei vielen Fans auf Gegenliebe stößt.

Auch in einem anderen Bereich änderte sich die Gestaltungsphilosophie im Lauf der Zeit: „Die Bosskämpfe spielen sich ganz anders als die Rennabschnitte, weil es für uns wichtig war, dem Spieler ein befriedigendes Gefühl zu geben, wenn er weiterkommt", sagt Iizuka. „Bei den 2D-Sonics war das am Ende jedes Levels, und bei den 3D-Titeln brachten die Bosskämpfe Spannung in die Story", fährt er fort. Doch wieso sind solche Begegnungen seitdem seltener geworden? „Um dieses Erfolgserlebnis zu empfinden, ist die richtige Balance wichtig. Ein zu einfacher Kampf ist unbefriedigend, während ein zu schwerer frustriert."

Heutzutage sei die Abschätzung der Schwierigkeit ein komplexerer Prozess als früher. „Damals konnten wir einfach im Team spielen oder die Meinung anderer Arbeitskollegen einholen. Manchmal arbeiteten wir auch mit externen Firmen zusammen", erklärt Iizuka. „Aber heute führen wir groß angelegte Tests durch und stellen den Testspielern Fragen wie: ‚Wo hast du einen Fehler gemacht?' und ‚Was hat dich hier verunsichert?'. All diese Daten verwenden wir dann, um zu analysieren, wie wir die Schwierigkeit besser ausbalancieren können." ▶



DIE IGEL-HÖLLE

FANTASTISCHE UND ÄRGERLICHE MOMENTE AUS SONICS GESCHICHTE.

HÖLLISCH – TODESGRUBE



SONIC THE HEDGEHOG 2

■ Dieses gemeine Areal ist eine der wenigen Stellen aller *Sonic*-Spiele, bei denen ihr tatsächlich nicht weiterkommt. Wir haben Mitleid mit allen, die als Super Sonic hier hineinfallen – bis ihm die Ringe ausgehen, dauert es ewig!

HÖLLISCH – TEUFLISCHE TONNE



SONIC THE HEDGEHOG 3

■ Ihr müsst das D-Pad benutzen, um diese Tonne zu bewegen. Dies wird allerdings nirgendwo erklärt, weder im Spiel noch in der Anleitung. Generationen von Spielern verzweifelten so an dieser besonders schlecht durchdachten Hürde.

HÖLLISCH – FINAL HAUNT HERO MISSION



SHADOW THE HEDGEHOG

■ Ihr müsst nur den Zielring erreichen – benutzt ihr jedoch Shadows Chaos Control, könnt ihr den Zielring versehentlich verschwinden lassen. Dann müsst ihr den ganzen Level zurücklaufen und alle unabsichtlich aktivierten Schalter wieder ausschalten.

AUF DIE OHREN

SPERRT DIE LAUSCHER AUF, DENN DER SCHNELLSTE HELD DER WELT BRAUCHT DEN ULTIMATIVEN SOUNDTRACK, UM VOLL AUFZUDREHEN.

Der treibende Sound der *Sonic*-Reihe ist seit 30 Jahren auf einem hervorragenden Niveau, wobei sogar die im Spieldesign weniger gelungenen Titel oft für ihre Musik gelobt werden. Fragt man Fans nach ihrem Lieblingsstück, so können sie dieses nicht nur bei *Shadow the Hedgehog* und *Sonic Unleashed* sofort benennen, sondern auch beispielsweise bei *Sonic 3* und *Sonic Colours*. Viele erinnerungswürdige Melodien sind dem unkonventionellen Ansatz zu verdanken, den das Team damals wählte.



» [Mega-CD] Wollt ihr Streit? Dann bringt die sich regional unterscheidenden Soundtracks auf CD zur Sprache.

Um dem eigenen Hoffnungsträger *Sonic the Hedgehog* eine Musik zu verpassen, die bei der breiten Masse gut ankam, engagierte Sega Masato Nakamura, den Bassisten der äußerst populären japanischen Band Dreams Come True. „Die Musik in den früheren Serienteilen bildete den unverkennbaren Sound des Franchise, besonders die aus den Lieblings-Levels der Fans wie der Green Hill Zone", sagt Iizuka. Der Bassist wirkte auch am Soundtrack des zweiten Teils mit, verließ die Serie danach jedoch. „Nach dem Erfolg von *Sonic the Hedgehog 1* und *2* behielten wir den Spielhallen-Sound bei *Sonic 3* und *Sonic & Knuckles* für das Mega Drive bei", fährt Iizuka fort. Auch beim dritten Teil wirkten bekannte Namen mit: Sega verpflichtete Mitglieder aus dem Songschreiberteam von Michael Jackson – und wenn ihr Gerüchten glauben mögt, trug sogar der kontroverse Popstar selbst sein Scherflein bei.

Als das Team schließlich von den Limitierungen der Synthesizer-Chips befreit war, schlug die Reihe musikalisch neue Wege ein. „Der Komponist Jun Senoue spielte beim Übergang zu rockigeren Themen die zentrale Rolle. Als Musiker mochte er Rock'n' Roll und sah *Sonic Adventure* als perfekte Gelegenheit, diese Musikrichtung in einem Spiel auszuprobieren", erinnert sich Iizuka. „Es war das allererste 3D-Spiel der Serie und brachte nur nicht den rockigen Soundtrack mit, sondern auch Dialoge und die typische aufmüpfige Attitüde der Figuren."

Trotz stilistischer Änderungen gibt es eine Konstante, die den Geist der Serie spiegelt, wie Iizuka sagt: „Die Musik war immer fröhlich, optimistisch und energiegeladen, das hat sich nie verändert." Und obwohl inzwischen das hauseigene Sound-Team von Sega eine weit größere Rolle beim Komponieren der Musik spielt, tauchen weiterhin bekannte Namen auf. Für den Abspann von *Sonic the Hedgehog (2006)* coverte der Rapper Akon den Titel *Sweet Sweet Sweet* von Dreams Come True, Douglas Robb von Hoobastank sang das Titellied zu *Sonic Forces* und die Chiptune-Künstlerin Toriena steuerte einen Track zu *Team Sonic Racing* bei.

Zu zukünftigen Kooperationen lässt sich Iizuka jedoch nicht in die Karten blicken: „Sega steht allen Komponisten, Pro-



» [Mega Drive] Bilder kann man nicht hören – dieses hier ist eindeutig die Ausnahme!

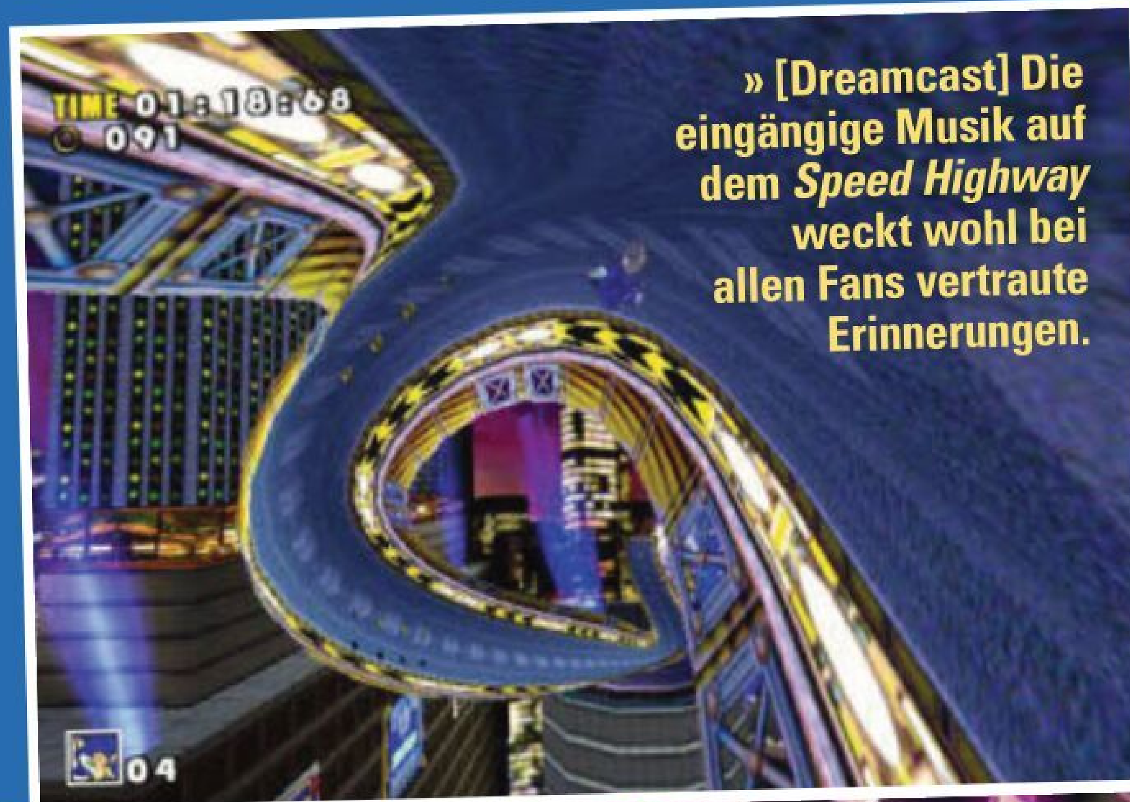


» [Mega Drive] Brad Buxer ließ sich hier von *Hard Times* inspirieren, einem Song seiner Band *The Jetzons*.

duzenten und Künstlern offen gegenüber. Wir glauben, dass für *Sonic the Hedgehog* nahezu jedes Genre passend ist", sagt er. „Wir freuen uns schon auf die nächste Zusammenarbeit, mit wem auch immer sie sein wird!"

Alle Musik-Lieferanten haben jedoch eines gemein: Sie können selten einen Level komplett vorher durchspielen, für den sie komponieren sollen. „Bevor wir mit der Musik anfangen, erstellen wir Materialien, um die Szenerie zu verbildlichen. Normalerweise sind das Konzeptgrafiken, da der eigentliche Level noch nicht fertig ist", sagt Iizuka. „Manchmal haben wir noch nicht mal Bilder, wenn wir mit der Musik anfangen müssen, und geben den Komponisten dann eine Textbeschreibung."

Oftmals bleiben vor allem die gesungenen Stücke im Gedächtnis, etwa die aus *Sonic R* oder die Raps aus den Knuckles-Levels von *Sonic Adventure 2*. „In all den Jahren haben sich ein paar Songs als Lieblinge der Fans herauskristallisiert: *Open Your Heart*, der Titelsong von *Sonic Adventure* und *Live & Learn*, Titellied von *Sonic Adventure 2*." Auf Veranstaltungen wie der *Sonic Adventure Music Experience* oder auf dem *Summer of Sonic* performt Jun Senoe diese Stücke der Hardrock-Band Crush 40 regelmäßig live.

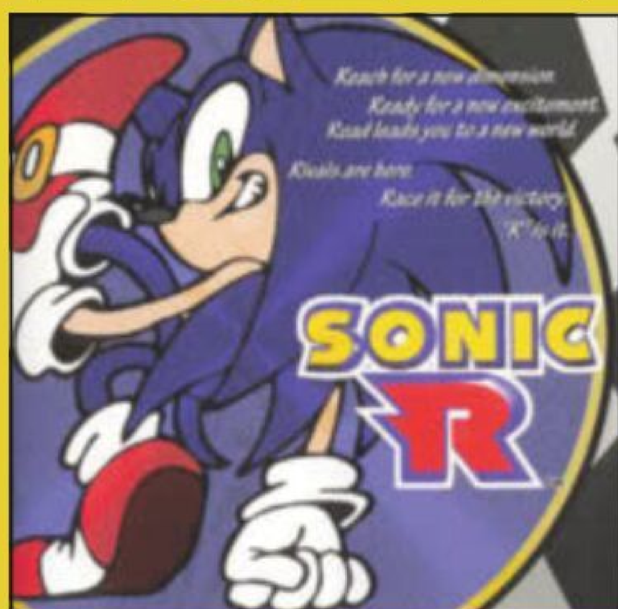

» [Dreamcast] Die eingängige Musik auf dem *Speed Highway* weckt wohl bei allen Fans vertraute Erinnerungen.


» [PS2] Spin-offs wie *Sonic Riders* haben häufig ihre eigene treibende Musik – wenngleich sie andere Qualitäten oft vermissen lassen.


» [PS4] Bei aufgehübschten alten Levels wie diesem hier leistet auch die Sound-Abteilung tolle Arbeit.

TOP-ALBEN

DIESE SONIC-SOUNDTRACKS HABEN WIR FÜR EUCH HERAUSGEPICKT.



SONIC R
1998

Viele finden dieses Album zum Fremdschämen – ganz im Gegenteil! Die Gesangseinlagen sind erfrischend anders und gelungen, wie wir finden.

CUTS UNLEASHED: SA2 VOCAL COLLECTION
2001

Auf diesem Album sind nicht viele Stücke, doch *Live & Learn*, *Escape From The City* und *EGGMAN* sind Tracks, die gerne auf Fantreffen aufgelegt werden.



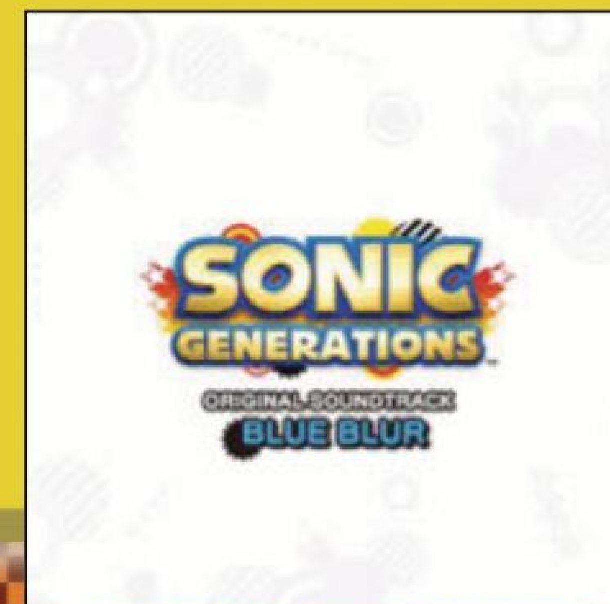


SONIC THE HEDGEHOG 1 & 2 SOUNDTRACK
2011

Dieses Album enthält die Klassiker der ersten beiden Teile – aber auch Demo-Tracks von Masato Nakamura, die vorher noch nicht veröffentlicht wurden.

SONIC GENERATIONS ORIGINAL SOUNDTRACK: BLUE BLUR
2011

Eine Auswahl der besten Stücke der ersten 20 Jahre im Remix kann gar nicht schiefgehen. Tat sie auch nicht – und sogar die Titel vom 3DS sind mit an Bord.





SONIC MANIA
2017

Der Soundtrack von *Sonic Mania* erschien auch auf Vinyl und enthält alle hervorragenden Stücke, darunter den exzellenten Track zur Studiopolis-Zone.



» Tiger Electronics brachte diverse *Sonic*-Produkte heraus, darunter diesen Handheld.



» Der *Sonic*-Film war für Sega und Paramount ein großer Erfolg – Fortsetzung für 2022 geplant.



» *Sonic the Comic* ist bei Fans besonders beliebt, obwohl – oder gerade weil – Sonic darin ein wenig nervt.

Danke an Paramount Pictures und Sega of America.

IGEL-VER-MARKTUNG

SPIELZEUG, FERNSEHSERIEN, EIN KINOFILM UND MEHR – SONICS WELT REICHT WEIT ÜBER DEN BILDSCHIRM HINAUS.

In letzter Zeit steht Sonic eher noch höher im Kurs als früher – der 2020er-Kinofilm *Sonic the Hedgehog* mit Ben Schwartz, Jim Carrey und James Marsden war sogar die erfolgreichste Videospielverfilmung in Nordamerika überhaupt. Eine Fortsetzung ist in Arbeit. Vor drei Jahren hat IDW Publishing eine neue Comic-Reihe aufgelegt, und zum 30. Jubiläum gibt es jede Menge neue Merchandise-Artikel für Fans. „Wir schrecken nie vor einem Projekt zurück, nur weil es mit Videospielen nichts zu tun hat! In den vergangenen Jahren haben wir uns darauf konzentriert, das Vertrauen der Fans zurückzugewinnen und die Möglichkeiten der Marke für die Zukunft auszuloten; es ist also alles möglich", sagt Iizuka.

Natürlich hat der enorme Erfolg der frühen *Sonic*-Titel dazu beigetragen, den blauen Igel innerhalb kürzester Zeit zu einem Superstar zu machen. Gerüchteweise war er bei amerikanischen Kindern Anfang der Neunziger sogar bekannter als Micky Maus. Dieser Erfolg weckte auch außerhalb der Branche Interesse – so gab es etwa die beiden Zeichentrickserien *Adventures of Sonic the Hedgehog* und *Sonic the Hedgehog* (beide 1993, in Deutschland als eine Serie unter dem Namen *Sonic der irre Igel* zusammengefasst) und eine Comic-Reihe, die von 1993 bis 2017 veröffentlicht wurde.

Diese Adaptionen waren der Quelle nicht unbedingt immer treu, doch für die Fans sehr wichtig, da in den Videospielen die Hintergrundgeschichte nur sehr rudimentär erzählt werden konnte. Inzwischen sind Spiele diesbezüglich umfangreicher geworden, aber der Wunsch der Fans nach einer ausgestalteten Welt ebenso.

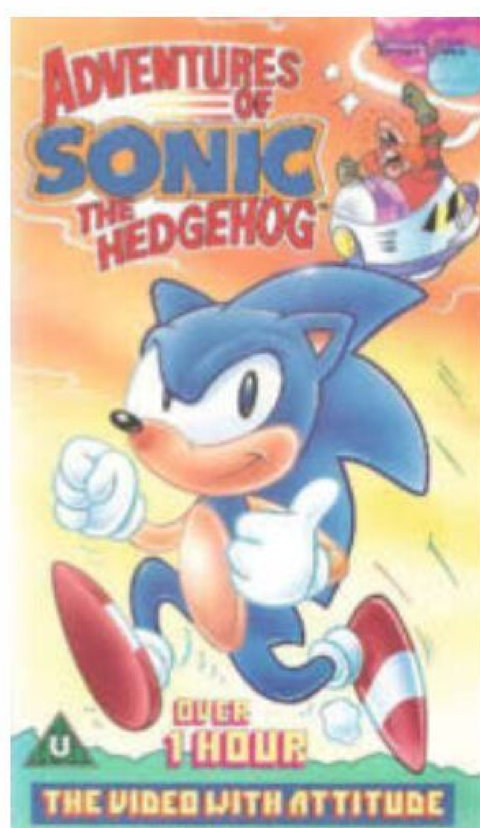
Auf einen weiteren Punkt weist uns Iizuka hin: „Der größte Unterschied zwischen Sonics anfänglichem Erfolg und seiner Berühmtheit heute ist, wie viele Erinnerungen die Menschen mit der Figur verbinden. Wir sehen Eltern, die ihre Liebe zur Serie an ihre Kinder weitergeben und ihr Lieblingsspiel mit ihnen teilen. Das gab es beim ersten Teil natürlich noch nicht." Ge-

ANIMIERTER IGEL

SONIC ALS ZEICHENTRICKHELD IN MEHREREN SERIEN.

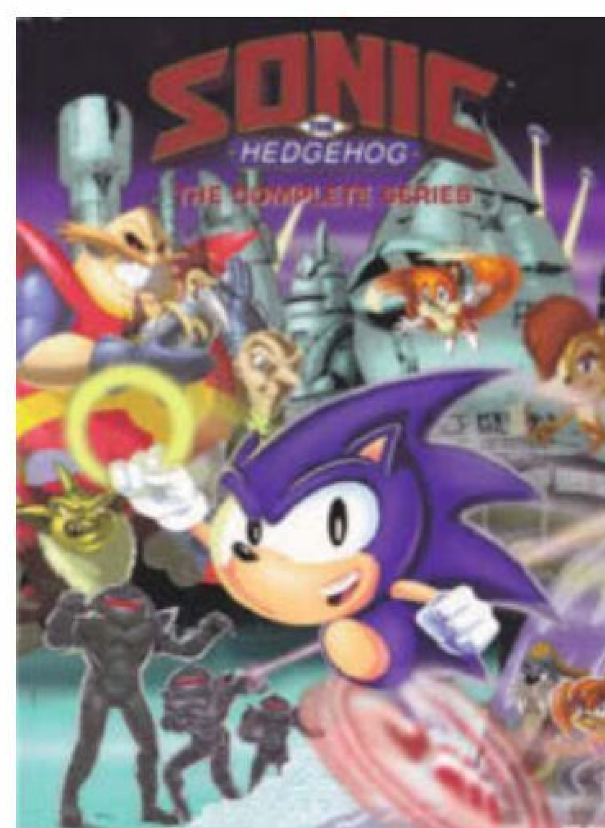
SONIC DER IRRE IGEL
1993

In dieser Serie treten Sonic und Tails auf Sonics Heimatwelt Mobius gegen Robotnik an, wobei der Fokus auf Slapstick-Einlagen liegt. Die beiden Helden sind stets erfolgreich und die Geschichte geht am Ende immer gut aus – der jüngeren Zielgruppe zuliebe.



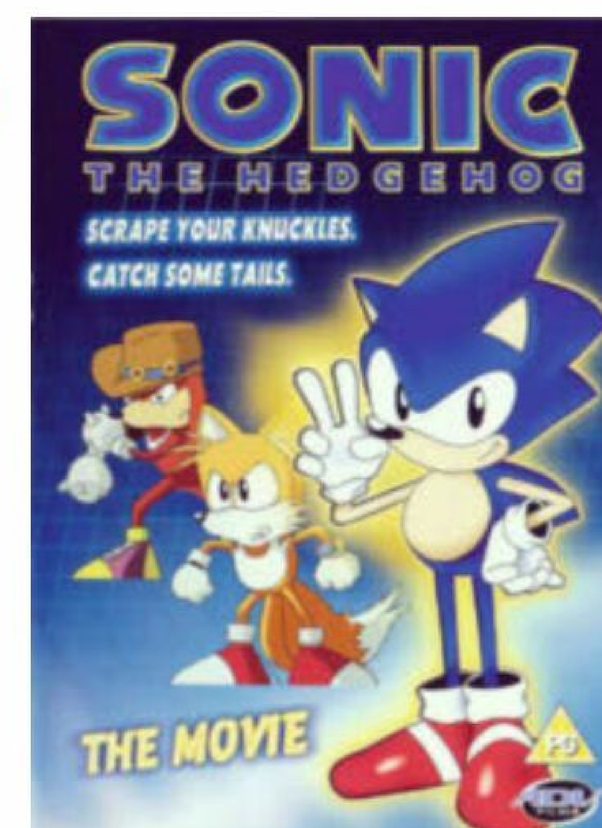
SONIC DER IRRE IGEL
1993

Noch mal derselbe Titel? Das ist kein Fehler, vielmehr wurden die beiden Serien *Adventures of Sonic the Hedgehog* sowie *Sonic the Hedgehog* (beide USA, 1993) in Deutschland schlicht zusammengefasst. Bei Letzterer ist Sonic Teil einer Gruppe von Freiheitskämpfern in einer von Robotnik beherrschten Dystopie.



SONIC THE HEDGEHOG (OVA)
1996

Diese zweiteilige Veröffentlichung war die erste Zeichentrickproduktion mit Sonic aus Japan. Die Geschichte ist nicht sonderlich komplex – Sonic wird in eine Konfrontation mit Metal Sonic hineingezogen –, doch dank der großartigen Actionsequenzen ist dies eine der optisch gelungensten Zeichentrick-Inkarnationen überhaupt.



nau wie Eltern aus der Boomer-Generation sich mit ihren Kindern Disney-Klassiker angesehen haben, so stellten Millennial-Eltern sicher, dass Sonic ein anhaltender Trend bleibt. „Wir erleben, dass die Fans jahrzehntelang mit Sonic verbunden bleiben. Das beeinflusst viele Entscheidungen für die Marke, da wir immer auf die Fans hören und unsere Projekte entsprechend wählen", freut sich Iizuka.

Auch wenn Sega Teil einer großen Unternehmensgruppe ist, die unter anderem die Firmen Sega Toys und das Animationsstudio Marza Animation Planet umfasst, bedeuten die Vorstöße außerhalb der Videospielbranche zwangsläufig Kooperationen mit anderen Konzernen. Manchmal kommen dabei unglückliche Ergebnisse zustande, wie bei dem heftig kritisierten 2019er-Trailer zum Film *Sonic the Hedgehog*, der einen grotesk muskulösen Sonic zeigte. „Sowohl dem Team bei Sega als auch den Leuten bei Paramount war klar, dass wir Sonics Gestaltung nach diesem Trailer nochmal überarbeiten mussten. Sie waren daher dazu bereit, den Fans zuzuhören, was uns ermöglichte, unsere Expertise einzubringen", sagt Iizuka.

Doch statt vorzuschreiben, wie der eigene Igel darzustellen ist, habe Sega den Weg des Vertrauens zum Kooperationspartner gewählt. „Wir haben niemals die Kontrolle an uns gerissen, einfach weil Paramount beim Thema Film der Experte ist und bleibt. Da wollten wir nicht eingreifen."

Schon gibt es Pläne für Sonics nächste große Hauptrolle, denn er wird ab 2022 auf Netflix in seiner mittlerweile sechsten Fernsehserie zu sehen sein. „*Sonic Prime* wird aus 24 Episoden bestehen und ein actiongeladenes Spektakel sein, das auf den wichtigsten Prinzipien der Marke fußt. In der Serie liegt das Schicksal eines geheimnisvollen neuen Multiversums in Sonics Händen. Es geht aber nicht nur um seine Weltenrettung, sondern auch um eine Reise zu seiner eigenen Erlösung", erläutert Iizuka.

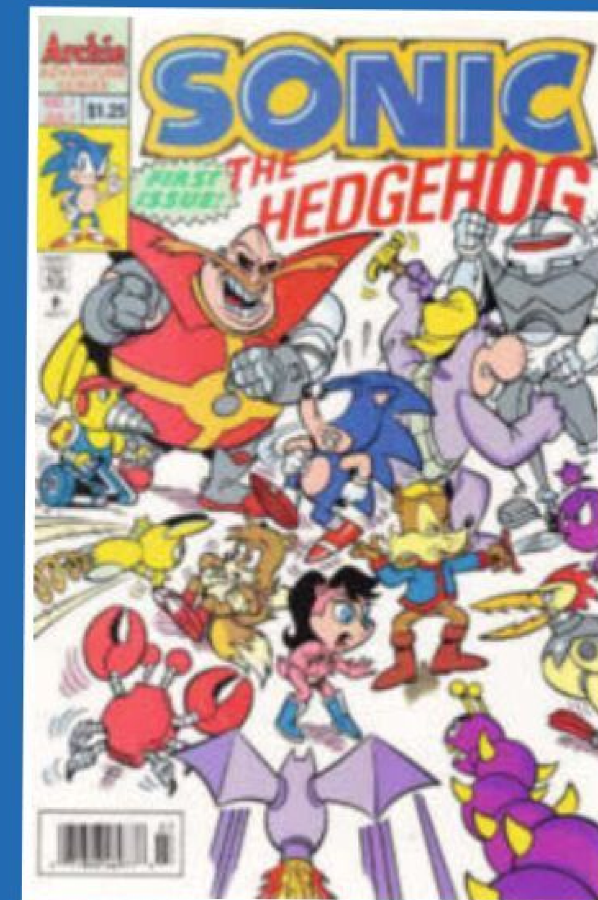
Wir haben zwar noch keine Bilder gesehen, wissen aber, dass mit Wild Brain (eine kanadische Mediengruppe) für die Animation sowie Man Of Action Entertainment (*Ben 10*, *Big Hero 6*) für die Produktion zwei erfahrene Firmen an Bord geholt wurden. Mit dieser Serie und dem zweiten Kinofilm wird Sonic weit über dieses Jubiläum hinaus Medienpräsenz zeigen. In welcher Form auch immer ihr seine Abenteuer am liebsten verfolgt – wir sind davon überzeugt, dass der blaue Igel noch eine lange Zeit im Kampf für Gerechtigkeit weiterlaufen wird. *



» Diesen körperlosen Plüschkopf würde Eggman sicherlich auch gerne haben.



» Viele hochwertige Figuren für den Sammlermarkt kommen von First 4 Figures.



» Von Archie kamen die ersten Comics mit neuen Geschichten aus dem *Sonic*-Universum.



» Zum 30-jährigen Jubiläum erscheinen diverse Publikationen wie diese Comic-Reihe.



» Sonics Ausflüge in die Brettspielwelt: *Sonic Battle Racers* und *Sonic Boom Monopoly.*

LOHNT SICH DER MARATHON?

SONIC UNDERGROUND
1999

Sonic und seine Geschwister Sonia und Manic müssen ihre entführte Mutter retten: Aleena, die Königin von Mobius. Doch sie sind gleichzeitig eine Band und können ihre jeweiligen Musikinstrumente in Waffen verwandeln. Leider hat die Serie überhaupt keinen Bezug zu *Sonic Adventure*, das zur gleichen Zeit erschien.



SONIC X
2003

In dieser japanischen Produktion lebt Sonic gemeinsam mit seinem wohlhabenden menschlichen Freund Chris auf der Erde. Davon abgesehen stammen die Figuren größtenteils aus den Spielen, wobei zur Freude der Fans sogar Story-Elemente aus *Sonic Adventure 2* vorkommen.



SONIC BOOM
2014

Diese computeranimierte Serie bietet verdrehte Charaktere wie Eggman als Mitbewohner von Sonic oder Amy, die Sonic eine Lektion in Feingefühl erteilt. Sieht man hierüber hinweg, so ist die Serie nette Unterhaltung für die ganze Familie, mit ein paar Insider-Gags für die ältere Generation.



EXPERTENWISSEN

THE LEGENDARY AXE

IN EUROPA IST DIESES ACTION-JUMP-AND-RUN SO GUT WIE UNBEKANNT. GANZ ANDERS IN DEN USA: DORT WAR ES 1989 EIN LAUNCH-TITEL DES TURBOGRAFX-16 (PC ENGINE) UND BEGEISTERTE, ANDERS ALS IN JAPAN, DIE KRITIKER.

Die PC Engine fristete in Deutschland nur ein Nischendasein. Offiziell erschienen ist die vom Spielehersteller Hudson für NEC entwickelte Spielkonsole hier nie. Innerhalb Europas erschien sie ausschließlich in Spanien. Bei Sammlern, besonders in Frankreich, war sie aber ein beliebter Import.

Ganz anders sah die Situation in den USA aus. Dort erschien die PC Engine im Spätsommer 1989 als Turbografx-16 und erhielt speziell auf das amerikanische Publikum zugeschnittene Spiele. Zwischen August und November wurden Launch-Titel wie *Alien Crush, Blazing Lazers, China Warrior, Dungeon Explorer, Keith Courage in Alpha Zones, R-Type, Victory Run* und *Vigilante* veröffentlicht. Damit war praktisch jedes beliebte Genre abgedeckt. Anfang September , vielleicht auch schon Ende August, erschien *The Legendary Axe*. Und das zeigte vielleicht am besten von allen Launch-Spielen, was die neue Hardware alles konnte.

Der Erscheinungstermin von *The Legendary Axe* für die japanische PC-Engine (dort hieß es *Makyō Densetsu*) ist genau belegt: der 23. September 1988. Das Spiel ist ein gutes Beispiel dafür, was für großartige Spiele relativ kleine japanische Teams in der 16-Bit-Ära erschaffen konnten. Aber wer war das Entwicklungsteam? Quellen wie die japanische Wikipedia-Seite behaupten, es handele sich um Aicom sowie weitere Designer, die später an Spielen von Aicom gearbeitet haben. Das Spiel selbst, das Handbuch, alte Zeitschriften und verschiedene Webseiten nennen allerdings Victor Musical Industries als Entwickler.

Egal wer es war: Laut den Credits gehörten dem Team gerade mal neun Leute an. Zwei der Programmierer waren gleichzeitig auch die Tester, was schon mal den hohen Schwierigkeitsgrad erklärt. Die meisten Teammitglieder kehrten in den 90er Jahren der Spieleindustrie den Rücken.

Ausnahmen gibt es: Lead-Designer Tokuhiro Takemori hatte zuvor für Hudson an *RoboWarrior* gearbeitet. 1989 erschuf er den wahren *TLA*-Nachfolger *The Astyanax*. Nach *Avenging Spirit* hat man von ihm allerdings nichts mehr gehört. Co-Designer Kei-



» [PC Engine] Im einladend aussehenden Dschungel ist Vorsicht geboten.



suke Abe wurde nach *The Legendary Axe* mit *Bonk* berühmt. Programmierer Mamoru Shiratani war für die Fortsetzung und viele weitere Spiele verantwortlich. Komponist Jun Chikuma schrieb nicht nur den tollen Soundtrack für *The Legendary Axe*, sondern auch für fast jedes *Bomberman*-Spiel.

In Japan war die PC Engine zum Releasezeitpunkt von *Makyō Densetsu* bereits ein Jahr auf dem Markt, doch das bisherige Line-up war sehr schwach. Kaum 20 Spiele gab es, außer *R-Type* und *Alien Crush* war keines davon gut. Auch *Makyō Densetsu* war kein Kritikerliebling. Die *Famitsu*-Kritiker vergaben 26 von 40 Punkten (Einzelwertungen: 7, 7, 7 und 5) – nach der zweiseitigen Vorschau in einer früheren Ausgabe verwunderte das. *PC Engine Fan* bewertete es mit 21/30, was schon angemessener erscheint. In Japan gab es 1988 noch starke Konkurrenz durch das Famicom, *Dragon Quest III* eroberte gerade die Herzen der Spieler. Da war es wohl nicht leicht für ein neues System und eine neue Marke, an der Vorherrschaft von Nintendo zu rütteln.

Die US-Lokalisierung folgte ein Jahr später und erhielt viel Lob. Immer wieder wurde *The Legendary Axe* mit *Rastan* verglichen. Dieses Action-Jump-and-run von Taito aus dem Jahr 1987 orientierte sich an Robert Howards *Conan*-Reihe. In *The Legendary Axe* ging es zwar auch um Barbaren, aber es hob sich von seinen Konkurrenten *Rastan, Rygar* und *Black Tiger wohltuend ab.*

Electronic Gaming Monthly (EGM) bewertete es spektakulär mit 9, 8, 8 und 8 Punkten. Die beiden Rezensenten waren der Ansicht, *TLA* sei so, wie *Rastan* hätte sein sollen. Dessen Portierung für das Sega Master System erhielt im selben Heft nur ▶



» [PC Engine] Stürzt ihr im ersten Level ab, landet ihr in den Höhlen.



» [PC Engine] Hinter dem Fels versteckt sich ein Power-up.


» [PC Engine] Diese Feinde heißen in den USA Amoeba, in Japan Ultra Iguana.


» PC Engine] Links vom blauen Gegner ist ein Level mit allerhand Extras.


» [PC Engine] Lockt die Bären an, um sie nacheinander auszuschalten.

REISETIPPS



POWER-UPS
Verbessert die Angriffe. Um diese Götzenbilder dreht sich das Spiel. Mit vier von ihnen erhaltet ihr maximale Angriffsstärke.



FLÜGEL
Erhöhen das Tempo der Axthiebe von langsam über mittel auf schnell. Wer wartet und mit maximaler Kraft angreift, benötigt sie kaum.



GESUNDHEIT
Es gibt drei Heil-Extras: Das kleinste stellt eine Einheit wieder her, das größere in Grün drei und der große rosa Kreis sieben.



PUNKTEKRISTALL
Rot bringt euch 1.000 Punkte, blau fügt 5.000 Punkte hinzu. Das erste Bonusleben erhält man bei 30.000 Punkten.



1-UP
Hat unser Held etwa einen Helfer neben sich, vielleicht sogar sein Über-Ich? Quatsch: Das ist nur ein Extraleben.



WASSERFALLSCHLÜSSEL
Den Schlüssel gibt es nur einmal im Spiel. Er öffnet den Wasserfall in der Nähe, in dem sich Jagu-Statuen befinden.






DIE BOSSE



RIESEN-TARANTEL

Der optionale Mini-Boss ist Coverstar in Japan und den USA und verliert das erste Power-up. Schnappt es euch!

WIE MAN SIE BESIEGT:

Springen und angreifen! Den Spinnweben kommt ihr mit der Axt bei. Die Tarantel verliert nach wenigen Schlägen Beine.



DÄMONENRIESE

In Japan hießen sie „Maneki Guma", also Bär. Im US-Handbuch wurde daraus „Akuma", was Dämon bedeutet.

WIE MAN IHN BESIEGT:

Es gibt zwei von ihnen! Versucht sie, auf eine Seite zu bekommen. Ihr solltet das Tarantel-Power-up einsetzen.



RIESENFELSBLOCK

Anders als der normale braune Felsbrocken leuchtet dieser grün und folgt euch. Offenbar ist er besessen.

WIE MAN IHN BESIEGT:

Wenn sich der Felsblock nähert, dann klettert die Ranke hoch. Entfernt er sich, greift ihr an. Wird er zum normalen Felsblock, haut weiter zu.



AQUA LUNG

Der erste schwere Boss – bis ihr das Angriffsmuster erkannt habt. Zu Beginn kämpft ihr gegen einen Nomaden.

WIE MAN IHN BESIEGT:

Wenn ihr euch duckt, trifft er euch so gut wie nie. Bleibt am Bildschirmrand und weicht den Feuerbällen aus.



HÖHLENMENSCHEN

Zwei Höhlenmenschen in einer geschlossenen Arena. Für das Spiel ist es ein Mini-Level namens Zone 4A.

WIE MAN SIE BESIEGT:

Gegen einen alleine habt ihr schon vorher gekämpft. Versucht, euch nicht in die Zange nehmen zu lassen!



PUNJABBI

Das US-Handbuch nennt die Speerwerfer politisch inkorrekt Punjabbi (nach einer indisch-arischen Volksgruppe). In Japan heißen sie Gous.

WIE MAN SIE BESIEGT:

Bewegt euch sofort auf den linken Speerwerfer zu, denn der rechte Boss bleibt in seinem Bereich. Greift mit einzelnen, voll aufgeladenen Schlägen an.

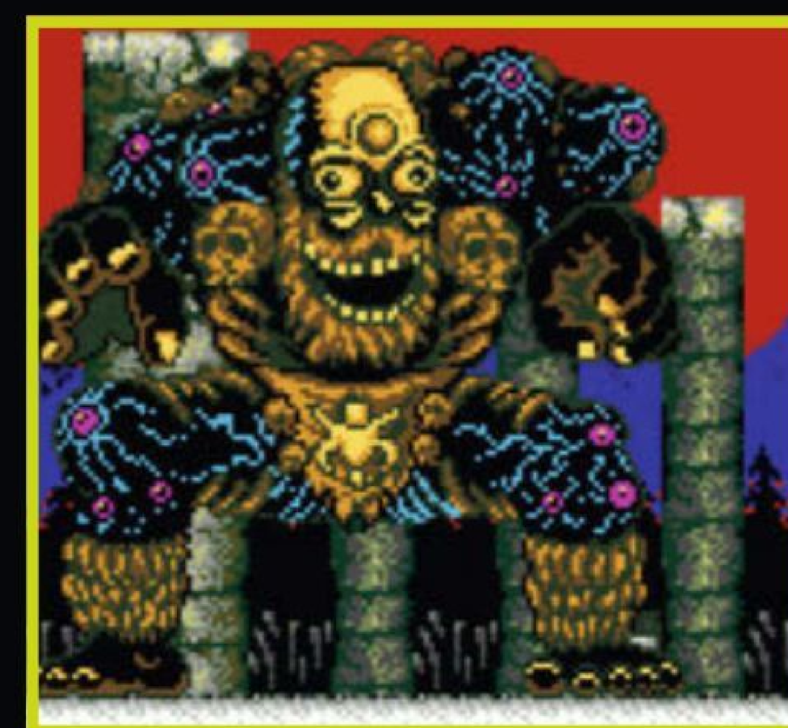


JAGU (ERSTE FORM)

Dieser dreiäugige, pummelige, Lendenschurz tragende Spinner heißt Jagu, in Guides manchmal Panda.

WIE MAN IHN BESIEGT:

Die Feuerbälle müsst ihr mit Schlägen zerstören. Mit aufgeladener Axt haut ihr ihn direkt nach einer Teleportierung.



JAGU (KOMBINIERTE FORM)

Kurz vor dem Kampf läuft Pummelchen über den Bildschirm, verleibt sich Feinde ein und verwandelt sich in diese.

WIE MAN IHN BESIEGT:

Er springt nur im Bogen. Bewegt euch, wenn er hoch springt und greift an, wenn ihr voll aufgeladen seid.

▶ viermal sechs Punkte. *TLA* war nicht nur das beste Spiel der Ausgabe sondern wurde auch Spiel des Jahres für den Turbografx-16. Für die Zeitschrift *VideoGames & Computer Entertainment* war *The Legendary Axe* mit dank seine „Next-Generation-Qualität" sogar das systemübergreifende Spiel des Jahres – und das trotz großer NES-Konkurrenz wie *Teenage Mutant Ninja Turtles, Mega Man 2* oder *Zelda II*.

In *The Legendary Axe* steuert ihr den Barbaren Gogan, dessen Freundin Flare vom Kult der Jagu entführt wurde. Bewaffnet mit der legendären Axt Sting (Stich) kämpft ihr euch durch sechs Levels, Zonen genannt, um Flare zu retten. Im Vergleich zu ähnlichen Spielen ist *TLA* komplexer. Die Kernmechanik besteht darin, via Power-ups die Angriffsstärke zu erhöhen, möglichst auf die höchste von fünf Stufen. Die Leiste lädt sich zwar schnell auf, aber bei jeder Nutzung der Waffe leert sie sich komplett. Dieses System verwendeten später auch die *Mana*-Spiele *Mythic Quest* und *Secret of Mana*.

Für Neulinge, die wild um sich schlagen, war diese Mechanik herausfordernd. Dabei benötigt man vor allem Geduld. Viele Gegner, für die ihr ohne Extra-Energie mehrere Schläge braucht, fallen mit nur halb aufgeladenem Balken sofort um. Wer stirbt, verliert automatisch ein eingesammeltes Power-up, behält aber die anderen. Ein ähnliches Spielprinzip verwendete *Gradius*.

Barrieren verhindern oft das Vorankommen. Sie sind wie Rätsel aufgebaut und erfordern Geduld und genaues Beobachten. In Zone 5 müsst ihr den Weg durch ein seitwärts scrollendes Labyrinth finden. Das Spiel war zwar nicht sehr kompliziert, trotzdem wurden Guides dazu veröffentlicht. Auch das zeigt, dass mehr in ihm steckte als in praktisch allen anderen Turbografx-16-Spielen damals.



» [PC Engine] Hier trifft die Axt da, wo es richtig weh tut.



» [PC Engine] Im Labyrinth müsst ihr euch in die richtigen Zonen fallen lassen.



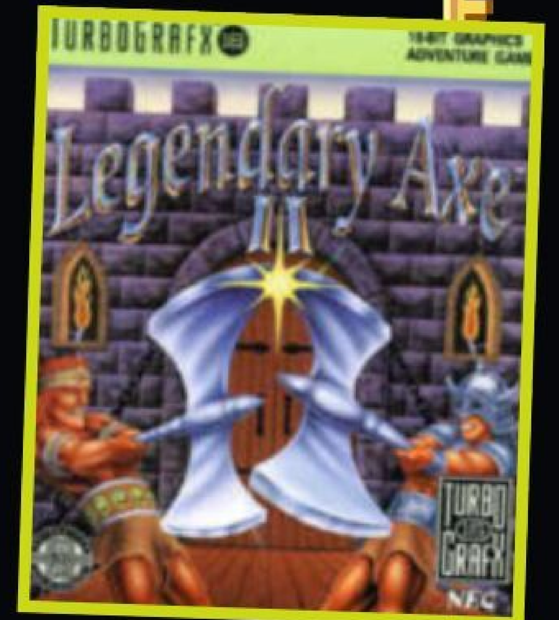
» [PC Engine] Spoileralarm! Auf diesem Bild zeigen wir das Ende des Spiels. Sorry …

Will man *The Legendary Axe* mit anderen Launch-Titeln im Westen vergleichen, fallen einem am ehesten *China Warrior, Keith Courage* und *Vigilante* ein. Optik und Sound dieser Spiele wirkten beeindruckend, sie waren aber seichter. Zwar fehlte auch *The Legendary Axe* die Open-World-RPG-Mechanik eines *Battle of Olympus*, das Kampfsystem und die Erkundungsmöglichkeiten stachen allerdings heraus. Zumindest, bis acht Monate nach dem US-Release in Japan *Golden Axe* (siehe auch den Klassiker-Check zu *Golden Axe Warrior* in diesem Heft) erschien.

Heute ist *The Legendary Axe* fast vergessen. Es wurde nie wiederveröffentlicht, auch nicht auf der PC Engine Mini. Man benötigt also die Original-HuCard oder eine Emulation. Letzteres können wir aber nicht empfehlen, denn *TLA* ist ein Spiel, das mit Taktik und Geduld bezwungen werden will. Speichern via Emulator oder Cheaten per Hex-Editor machen die Spielerfahrung zunichte. *TLA* wurde später von noch ambitionierteren Spielen auf neuerer Hardware abgelöst. Aber für viele US-Amerikaner ist es nach wie vor ein Spielemeilenstein und der Titel, der das Videospiel-Jahr 1989 definierte. *

LEGENDÄRE FORTSETZUNG?

Der wahre Nachfolger ist ein anderer.



Vom Namen her ist die Sache klar: *Legendary Axe II* ist die Fortsetzung von *The Legendary Axe*. Programmierer war wieder Mamoru Shiratani. Aber haben diese Spiele überhaupt etwas miteinander zu tun? Für uns ist der wahre Nachfolger *The Astyanax* von Tokuhiro Takemori.

In Japan hieß das Original *Makyō Densetsu*, die angebliche Fortsetzung, als die sie auch beworben wurde, *Ankoku Densetsu*. Es gab interessante Neuerungen: Feinde zerspringen, je nachdem, wie ihr sie angreift. Es gibt eine Waffe, die den ganzen Bildschirm säubert. Es gibt Stampfattacken. Für die US-Kritiker war klar: Das könnte auch die Fortsetzung eines ganz anderen Spiels sein.

Für uns ist deshalb die Spielhallenversion von *Astyanax* (nicht die NES-Version) die wahre Fortsetzung von *The Legendary Axe*. Schon nach wenigen Minuten bemerkt man die Ähnlichkeiten: die Physik, die Schauplätze, die Feinde, die Axtschwung-Animation, die abprallenden Geschosse, die Statuen mit den Power-ups zum Aufladen des Angriffs. Das sahen die Spieletester ähnlich.



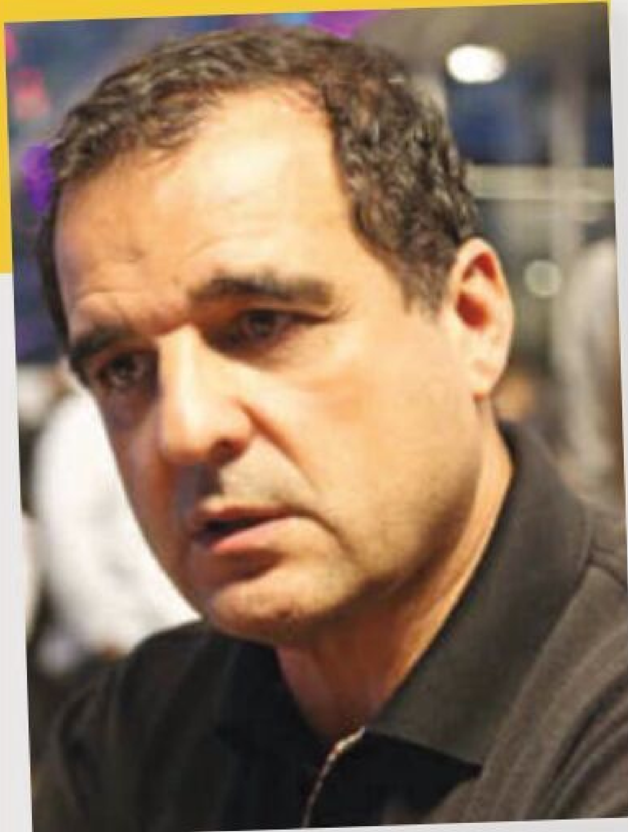
» [Arcade] Schwere Charaktere können Säulen und Stangen auf Gegner schwingen.



LAURANT WEILL

1983 gründete Laurant Weill mit Loriciel Frankreichs erstes Spielestudio und hob so die dortige Entwicklerszene aus der Taufe. Sein neues Projekt soll den Entwickler in uns allen wecken.

Laurant Weill kann zu Recht als der Vater der französischen Videospielindustrie bezeichnet werden. Das erste Spielestudio Frankreichs, Loriciels (später Loriciel), ging auf sein Konto und das von Mitgründer Marc Bayle. Er baute zudem andere namhafte französische Entwickler wie Brøderbund France, Evolution und Elliot Grassianos Microïds auf. Weill setzt auf Erfindungsgeist und Innovation und hielt seine Mitarbeiter stets an, nach neuen Wegen für Spiele zu suchen. Seine Firma Visiware war Marktführer im Bereich der TV-Spiele für Digital-Receiver und schuf ein System, mit dem Zuschauer bei laufenden Quizsendungen mitspielen konnten. Mit AOZ Studio möchte Weill dank einer einfachen Programmiersprache die Kreativität anderer fördern.



RG: Wie bist du in der Spielebranche gelandet?
LW: Das fing wie bei vielen an: Ich interessierte mich für Computer. Es machte mir Spaß, Dinge zu erschaffen. Ich hatte eigene Elektrogeräte gebastelt, zum Beispiel Wecker. Als ich 1982 meinen Wehrdienst absolvierte, entschied ich mich, ernst zu machen. Ich habe gemeinsam mit zwei anderen Verrückten einen 16-Bit-Computer von Grund auf entwickelt – das Ding war einen Meter groß und breit und alle Komponenten waren individuell verkabelt. Wir gingen damit zum Hersteller Thomson, doch deren Chef war nicht interessiert. Wir waren zwischen 18 und 20 Jahre alt, ich kann mir vorstellen, was er über uns dachte. Bis heute erinnere ich mich, wie er sagte: „Nein danke, wir glauben, dass 8-Bit-Computer noch viele Jahre am Markt bleiben werden.“ Acht Monate später kam der Macintosh, dann der Amiga und der Atari ST. Unsere Maschine hatte mehr Leistung, aber niemand wollte sie haben.

RG: Wie hast du reagiert?
LW: Ich gab das Projekt auf und gründete mit einem Freund einen Computerladen in Paris. Das war aufregend, denn diese Orte waren mehr als Geschäfte. Dort trafen sich alle, um Ideen und Programme auszutauschen. Eines Tages stolperte ich über einen Magazinartikel – eigentlich waren es nur fünf Zeilen. Es ging um diese englische Firma, die einen Computer mit einem 6502-Chip baute. Am nächsten Tag saß ich im Flieger nach England und unterzeichnete mit Tangerine einen Vertrag, um offizieller Vertrieb des Oric-Computers für Frankreich zu werden.

RG: War der Oric ein Verkaufserfolg?
LW: Definitiv. Das galt auch für Anwendungen für den Oric. Ich fing an, Software zu verkaufen, die von mir oder Kunden aus dem Laden programmiert worden war. Und so gründete ich im September 1983 gemeinsam mit Marc Bayle die erste Spielefirma Frankreichs, Loriciel! Es war eine hochspannende Zeit. Es gab ja noch keine Industrie, wir mussten uns für die Packungen und den Vertrieb alles selbst ausdenken. Wir fingen ganz simpel an: Die Spiele, Tools und Software erschienen auf Kassetten mit fotokopiertem Inlay.

RG: Obwohl du einen 16-Bit-Computer gebaut hattest, konzentrierte sich Loriciel lange auf 8-Bit. Warum?
LW: Das lag an der Nutzerbasis in Frankreich zu der Zeit. Wir haben mit nichts angefangen, das rasante Wachstum der Industrie mitbekommen und haben uns schlicht am Markt orientiert. Eine ganze Zeit lang war der Oric der dominierende Computer in Frankreich – das war wirklich ein tolles Gerät. Wir haben auch viele Spiele für den Schneider CPC und den Thomson MO5 gemacht. Da fällt mir eine Anekdote zum MO5 ein: Es gab dafür einen Stift, um auf dem Monitor zu zeichnen. Als wir mit dem Spielevertrieb loslegten, heuerte ich einen Lagerleiter an. Es war ein netter Typ in unserem Alter, circa 22 Jahre jung. Er wollte alles sehr korrekt machen und fragte mich, was er tun könnte. Ich schickte ihn, um nachzusehen, ob die Entwickler etwas brauchen. Ein Programmierer zeigte ihm den Stift und sagte „Ich brauche dringend Tinte dafür, kannst du welche besorgen?“ Der arme Kerl hat den ganzen Tag die Pariser Läden nach Tinte für einen Elektrostift abgesucht. Er kam zerknirscht zurück und dachte, er wird gefeuert. Es ging sehr lustig zu bei Loriciel.

RG: Hast du leicht Entwickler anwerben können?



» Ich entwickelte mit zwei anderen Verrückten einen eigenen Computer! «

LAURANT WEILL





» Mit diesem Dev Kit entwickelte Loriciel für Amstrads erfolglose Konsole GX4000.



» [Amiga] In *Tennis Cup* konnten Spieler im Splitscreen gegeneinander antreten.

AUSGEWÄHLTE SPIELE

- **HU*BERT** [1983] ORIC, COMMODORE 64
- **GALAXION** [1983] ORIC, ALICE 32/90
- **LE GÉNÉRAL** [1984] ORIC
- **INTOX ET ZOÉ** [1984] ORIC, THOMSON MO
- **L'AIGLE D'OR** [1984] ORIC, SCHNEIDER CPC, THOMSON MO, THOMSON TO
- **THE FIFTH AXIS** [1985] SCHNEIDER CPC, COMMODORE 64, THOMSON MO, THOMSON TO
- **MAZE MAX** [1985] MSX
- **BACTRON** [1986] SCHNEIDER CPC, THOMSON MO
- **SAPIENS** [1986] SCHNEIDER CPC, ATARI ST, DOS, THOMSON MO, THOMSON TO
- **MAGNETIK TANK** [1986] SCHNEIDER CPC, ATARI ST, DOS, THOMSON MO
- **ZOX 2099** [1987] SCHNEIDER CPC
- **TURBO CUP** [1988] SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST, DOS, THOMSON TO
- **STAR TRAP** [1988] SCHNEIDER CPC, ATARI ST
- **ATOMIC DRIVER** [1988] SCHNEIDER CPC
- **SKWEEK** [1989] SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST, DOS, GAME GEAR, TURBOGRAFX-16
- **PINBALL MAGIC** [1989] SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST, DOS
- **SUPER SKWEEK** [1990] SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST, LYNX
- **THE MAGICIAN** [1990] AMIGA, ATARI ST
- **TENNIS CUP** [1990] SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST, DOS, TURBOGRAFX-16, TURBOGRAFX CD
- **WEST PHASER** [1989] SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST, DOS
- **GOLDEN EAGLE** [1991] CPC, AMIGA, ATARI ST, DOS
- **BUILDERLAND: THE STORY OF MELBA** [1991] SCHNEIDER CPC, AMIGA, ATARI ST, TURBOGRAFX CD
- **COPTER 271** [1991] AMSTRAD PLUS/GX4000
- **D-DAY** [1992] AMIGA, ATARI ST, DOS
- **DAVIS CUP TENNIS** [1993] MEGA DRIVE
- **INTERNATIONAL TENNIS TOUR** [1993] SNES
- **JIM POWER: THE LOST DIMENSION IN 3-D** [1993] DOS, SNES
- **TOMMY MOE'S WINTER EXTREME: SKIING AND SNOWBOARDING** [1994] SNES
- **PROST GRAND PRIX 1998** [1998] DOS, WINDOWS
- **ARABIAN NIGHTS** [2001] WINDOWS
- **PLANET OF THE APES** [2001] WINDOWS, PLAYSTATION



» [Schneider CPC] Das isometrische Actionspiel *Cobra* glänzte mit detaillierten Animationen.

LW: Anfangs haben wir Computerfreaks rekrutiert, die in den Laden kamen. Marc hat ebenfalls Spiele entwickelt – wir haben uns kennengelernt, als er mich für einen Magazinartikel interviewte. Bald hatten wir einen Ruf als erste Anlaufstelle, wenn man eigene Spiele veröffentlichen wollte. Es war großes Glück, dass so viele tolle Titel zuerst uns angeboten wurden und wir uns die Rosinen rauspicken konnten. 1986 haben wir dann angefangen, interne Entwickler zu beschäftigen.

RG: Ist es wahr, dass der Amstrad CPC eine große Rolle in Frankreich spielte?
LW: Der CPC war sehr wichtig. Ich stand mit der Amstrad-France-Chefin Marion Vannier in genauso engem Kontakt wie mit Jack Tramiel, der mir den Atari ST gab, den ich noch heute besitze. Ich kannte das Team bei Amstrad gut, auch wenn ich Alan Sugar [dem Amstrad-Gründer] nur einmal kurz begegnet bin. Ich erinnere mich vor allem an eine ewig lange Verhandlung mit Amstrad France wegen einer meiner anderen Firmen, Evolution. Sie wollten unsere Bestseller-Textverarbeitung jedem PC1512 beilegen. Über drei Wochen ging es immer wieder darum, uns im Preis zu drücken, bis Marion schließlich zustimmte. Wir unterzeichneten, doch sie hatte noch eine letzte, unerwartete Forderung: Das Handbuch sollte ordentlich gebunden sein.

RG: Warum konnte sich Loriciel trotz Konkurrenz durch andere aufstrebende Publisher so schnell etablieren?
LW: Die Originalität unserer Produkte war einzigartig am Markt. Wir wollten mit jedem Spiel die technischen Grenzen austesten oder etwas Originelles machen – ob nun beim Produkt selbst oder beim Marketing.

RG: Was sind deine Lieblingsspiele aus dem Loriciel-Katalog?
LW: Ich würde behaupten, unser bestes Spiel ist *L'Aigle d'Or – Golden Eagle*. Das hat sich enorm gut verkauft. Aber auch das Rennspiel *Turbo Cup*. Wir haben gemeinsam mit einer Firma namens Elite eine britische Niederlassung eröffnet und es auch jenseits des Kanals verkauft. Es gab sogar eine limitierte Version mit einem Porsche-Modell im Maßstab 1:20, weil wir Sponsor des Paris-Dakar-Champions René Metge waren. Mir kommt auch *Panza Kick Boxing* in den Sinn. Wir hatten so viele Spiele, es fällt mir schwer, Favoriten zu wählen.

RG: Hast du dich an dem Punkt noch für Hardware interessiert?
LW: Klar, wir haben zum Beispiel die Light Gun West Phaser entwickelt. Sie erschien im Paket mit einem Spiel, das wir veröffentlichten, aber auch mit Software, mit der sich eigene Spiele dafür programmieren ließen.

RG: Hattest du je große Hardware-Pläne, etwa für eine eigene Konsole?
LW: Nicht direkt. Ich hatte Ideen für eine neue Art von Computern, aber ich habe mir nie die Zeit dafür genommen, das Projekt fertigzustellen. Dafür haben wir uns das französische Minitel Viewdata gut zu eigen gemacht. Der Dienst lief über ein 20 Zentimeter hohes Gerät mit Bildschirm und Tastatur. Es löste die Gelben Seiten ab, jeder Haushalt hatte eines. Es war wie das Internet, nur einfach gehalten und mit niedriger Auflösung.



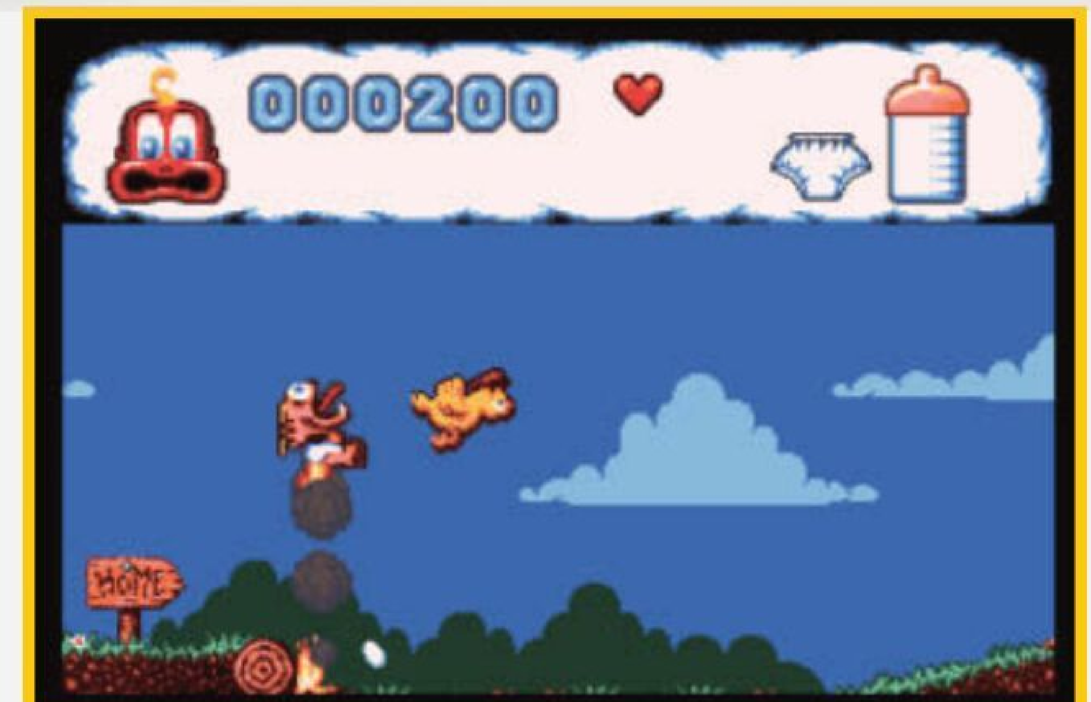
» Ein Poster mit den Titeln von Loriciel.

Unser Loritel bestand aus einer Software mit einem Kabel, um Computer mit dem Modem des Geräts zu verbinden. Damit konnten die Leute günstig telefonieren oder Software laden. Wir fanden das Minitel sehr nützlich, zum Beispiel um Infos zu suchen oder Dating-Seiten zu nutzen. Also kamen wir auf die Idee, den Game Boy in einen mobilen Minitel zu verwandeln. Wir entwickelten ein Game-Boy-Modul mit eingebautem Telefonstecker. Doch daraus wurde nichts – als ich den CEO von Nintendo France traf, war der nicht begeistert von der Idee. Das zeigt, wie experimentell damals noch alles war. Den Prototyp habe ich noch!

RG: Warst du noch an anderen Experimenten beteiligt?
LW: Einmal zeigte mir jemand im Büro einen Nadeldrucker, bei dem er den Schreibkopf durch eine Photozelle ersetzt hatte. Das Ergebnis war ein primitiver Scanner. Den haben wir sogar für das Spiel *Bob Winner* benutzt. Der Grafiker zeichnete Figuren und Hintergründe auf Papier und scannte sie ein. Wir haben immer Wege gesucht, auf neue Art zu programmieren oder Technologie auf ungewöhnliche Weise zu nutzen.

RG: Wie kam es zu eurem 3D-Spiel zu *Jim Power*?
LW: Die Geschichte fing mit unserem erfolgreichen Spiel *Jim Power in Mutant Planet* für den Amiga, Atari ST und Amstrad CPC an. Eines Tages hatte ich wegen einer TV-Sendung eine dieser 3D-Brillen mit roten und blauen Filtern auf. Zuerst scherzte ich nur im Büro herum, doch dann bekam ich das seltsame Gefühl, dass 3D gut zu *Jim Power* passen würde. Das Team begann mit der Entwicklung und ich suchte nach dem Patentinhaber für diese Art Brillen. Ich flog erst in die USA, dann nach Deutschland und suchte zwei Tage, bis ich ihn endlich fand und wir einen Vertrag schlossen. So erschien *Jim Power: The Lost Dimension in 3-D* auf SNES, Mega Drive und DOS – mit einer 3D-Brille als Beigabe. Das Spiel hatte zudem Musik von Chris Hülsbeck. Die 3D-Brille war ein sehr frühes und günstiges Modell, aber ich habe sichergestellt, dass die Leute sich damit nicht ihre Augen kaputt machen.

RG: Eure Produkte zielten lange vor allem auf den französischen Markt…
LW: Anfangs dachten wir nur an Frankreich. Französische Entwickler galten als sehr kreativ, aber sie waren auch unorganisiert und bedachten wenig die Vermarktung. Wir wollten zunächst in Frankreich Fuß fassen, ▶



» [Amiga] Der süße Plattformer *Baby Jo – Going Home* erschien 1991.

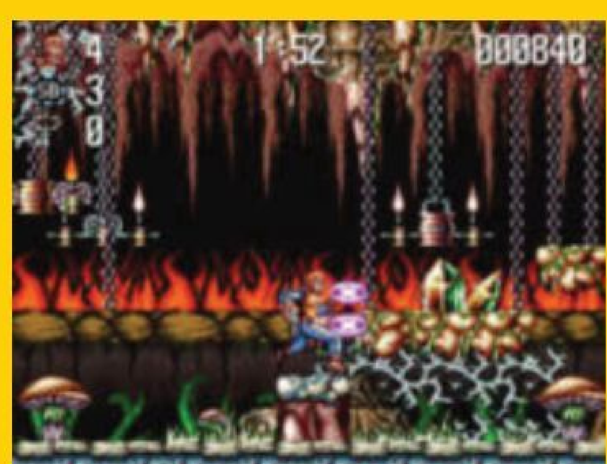
»Wir konnten uns nur auf die in Frankreich beliebten Maschinen konzentrieren.«

LAURANT WEILL



DIE BESTEN FÜNF

Diese Spiele sind dank Laurant Weill erschienen.



JIM POWER: THE LOST DIMENSION IN 3-D

■ Das Parallax-Scrolling verlieh dem SNES-Plattformer bereits ein Gefühl von Tiefe, doch wenn ihr die beiliegende 3D-Brille aufgesetzt habt, erreichte die Grafik mit ihren schicken Mode-7-Effekten eine ganz neue Dimension. Allerdings war der Titel verteufelt schwer.



SKWEEK

■ In dieser Parodie auf *Q*bert* sollt ihr alle blauen Kacheln umfärben, indem ihr darüber lauft. Hindernisse und Gefahren machen die Aufgabe komplizierter. Entweder schießt ihr die Feinde ab oder ihr wartet, bis Teddybären auftauchen, und sammelt alle ein, um weiterzukommen.



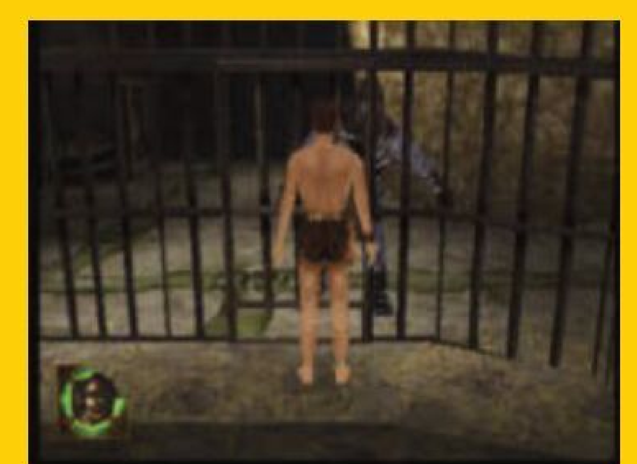
SAPIENS

■ Das Spiel von Didier und Olivier Guillion (aka Myriad) benutzte einen fraktalen Algorithmus für die Grafik. Das Action-Adventure ist ein Beispiel für französische Spiele, die technische Grenzen ausloteten. *Sapiens* ist ein Kampf ums Überleben, der vor 100.000 Jahren spielt und viele spielerische Freiheiten bietet.



SUPER PINBALL MAGIC

■ Eines von vier Spielen, die Loriciel für die Amstrad-Konsole GX4000 entwickelt hat; die anderen waren *Copter 271, Panza Kick Boxing* und *Tennis Cup 2*. Die Portierung von *Pinball Magic* setzte auf die erweiterte Mode-0-Farbpalette und nutzte weitere Features der GX4000, die der Schneider CPC nicht bot.



PLANET OF THE APES

■ Das Spiel zum gleichnamigen Film war ungewohntes Terrain für Weill, der bei Loriciel selten auf Lizenzen gesetzt hatte. Sein auf Casual Games spezialisiertes Studio Visiware entwickelte das Action-Adventure für Ubisoft für die Plattformen PC und PlayStation. Das Ergebnis konnte jedoch nicht überzeugen.



» AOZ Studio ist für mich eine Rückkehr in die Zeit, als Programmierung sehr einfach war. « LAURANT WEILL

aber der Rest der Welt war uns trotzdem wichtig. Wir hatten eine langfristige Partnerschaft mit Brøderbund Software, daher haben wir *Prince of Persia* und *Lode Runner* vertrieben. Brøderbund war eine nette Firma. Ich bin noch immer mit dem CEO Doug Carlston befreundet. Unser umsatzstärkster Markt außerhalb Frankreichs war Japan, wo Hudson Soft einer unserer größten Klienten war. Der zweitgrößte Markt war das Vereinigte Königreich. Englische Studios verstanden es besser als die französischen, ihre Spiele international zu verkaufen.

RG: Warum habt ihr trotz dieser anderen Märkte kaum Spiele auf den ZX Spectrum oder den C64 portiert?

LW: Weil Frankreich weiterhin mit großem Abstand unser größter Markt blieb. Wir konnten uns nur auf die in Frankreich beliebten Computer konzentrieren.

RG: Warum hat Loriciel sich kaum um Arcade-Lizenzen bemüht?

LW: Ich weiß selbst nicht, warum wir keine Konvertierungen gemacht haben. Wir kauften Lizenzen wie die von der Science-Fiction-Serie *Buck Rogers* und hatten Deals mit Sportlern. Doch ich bevorzugte stets eigene Spiele wie *The Fifth Axis* und *Sapiens* – die beiden Spiele waren innovativ, weil sie hochauflösende und doch schnelle Animationen boten. Sie stammten übrigens von den Brüdern Didier und Olivier Guillion. Das Duo war ein Glücksfall für uns! Sie haben uns im Grunde fertige Spiele geschickt, haben sich auch um die Musik, den Text für die Packung und sogar den Kopierschutz gekümmert. Wir konnten uns zwar Publisher nennen, aber wir haben kaum einen Finger bei diesen Titeln gekrümmt, sondern übernahmen nur Herstellung, Werbung und Vertrieb.

RG: Warum ging Loriciel schließlich Pleite?

LW: In der Anfangszeit haben wir unsere Spiele über Distributoren wie Innelec verkauft. Dank deren Netzwerk kamen unsere Spiele in die Läden. Eines Tages merkten wir jedoch, dass wir zu abhängig von diesen Partnern waren. Die wiederum fingen an, Einfluss auf den kreativen Prozess nehmen zu wollen. Unser erster Fehler war, dass wir große Angst hatten, fremdbestimmt zu werden. Wir waren jung und wollten unabhängig bleiben, also haben wir unseren eigenen Distributions-Arm gegründet: Loridif. Der zweite große Fehler war, Loridif nicht als getrennte Firma zu gründen. Das hatte zur Folge, dass wir Loridif nicht einfach dichtmachen konnten, als wir unter Marktschwankungen litten und die Läden unsere Waren zurückschickten und Bestellungen stornierten. Deshalb riss Loridif auch Loriciel in den Abgrund.

RG: Danach hast du 1994 Visiware gegründet und eine ungewöhnliche Plattform ins Visier genommen, korrekt?

LW: Ja. Loriciel wurde zwar von einer anderen französischen Firma gekauft, doch der Videospielmarkt erschien mir nicht mehr so aufregend wie in den 80ern. Alles verwandelte sich in ein straff organisiertes Geschäft mit festen Abläufen und Regularien der Nintendos und Segas dieser Welt. Das hat mich demotiviert, daher wollte ich etwas anderes machen. Ich wurde auf die Digital-Receiver von Anbietern wie Sky und Virgin aufmerksam und sah einfach nur Computer mit Prozessor, RAM und ROM. Ich überlegte, dass die Geräte bestimmt mehr als nur Videosignale und Programmhinweise an den Bildschirm ausgeben können, und bekam die Idee, Software für die Receiver zu entwickeln.

RG: Das hat deine Leidenschaft wieder aufleben lassen?

LW: Das tat es. Visiware wuchs schnell. Wir hatten Kunden in 70 Ländern. Am beliebtesten waren Spiele. Wir haben zwischen 200 und 300 entwickelt. Um die Titel auf deinem Fernseher zu spielen, musstest du ein Abo für umgerechnet rund 6 Euro im Monat abschließen. Jede Woche boten wir 20 bis 50 Spiele an, die per Satellit oder Kabel an die Receiver gesendet wurden. Als Controller diente die Fernbedienung. Das Wachstum brach aber ein, da sich die TV-Anbieter nicht auf eine gemeinsame Middleware für alle Receiver einigen konnten. Es war ein Albtraum, deswegen 50 Versionen von jedem Spiel entwickeln zu müssen. Das ist schade, das Geschäft hätte noch viel stärker wachsen können! Vielleicht wäre es dann heute nicht fest in der Hand von Google …

RG: Haben dich deine Erfahrungen mit Loriciel bei Visiware beeinflusst?

LW: Gute Frage. Ich sagte mir: „Laurant, du machst nie wieder etwas mit physischen Produkten, sondern nur mit digitalen." Die Logistik wurde Loriciel zum Verhängnis – der Umstand, dass du ein Geschäft mit einer gewissen Stückzahl belieferst – und entweder wird alles verkauft oder sie schicken Waren zurück. Bei großen Ketten kannst du nichts gegen die Retouren sagen, du musst sie annehmen. Das war ein Albtraum für mich, daher war Regel Nummer eins, dass ich kein Geschäft mehr gründe, bei dem ich ein Lagerhaus brauche.



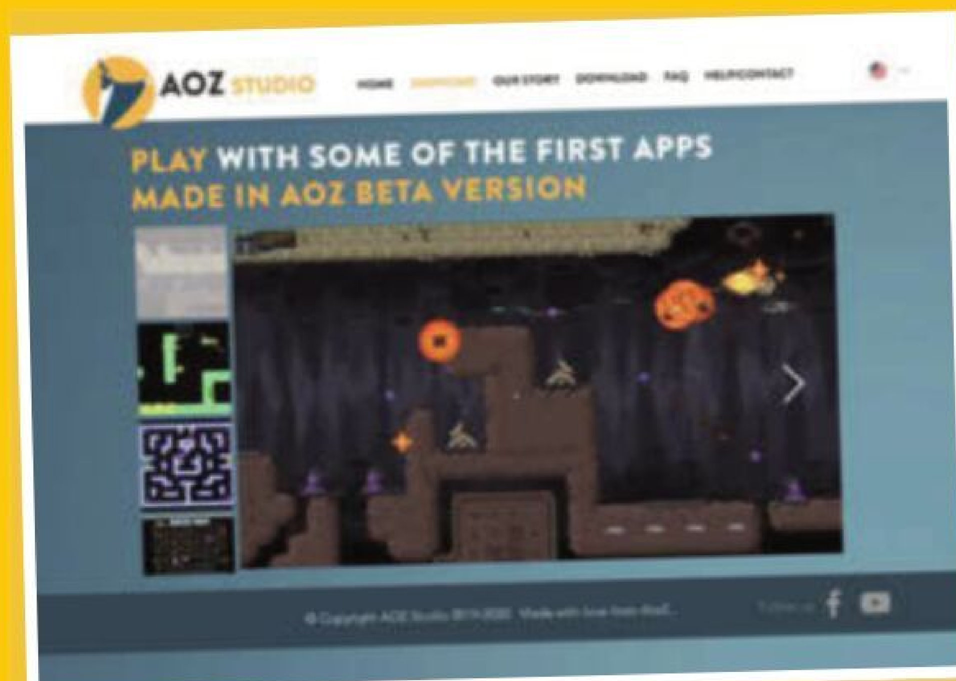
» [Schneider CPC] In *Maracaïbo* taucht ihr in den gleichnamigen Golf von Venezuela ab.

AOZ STUDIO: CODEN LERNEN

Laurant Weill ist überzeugt, dass sich Computer nach der 8-Bit-Ära in eine falsche Richtung entwickelt haben. „Steve Jobs hat großen Anteil daran", bezieht sich Weill auf den Siegeszug der grafischen Interfaces. „Besonders schlimm war der Amiga. Wenn kein Datenträger eingelegt war, konnte man mit dem Gerät nichts anfangen. Computer wurden immer komplexer und schwerer zu programmieren."

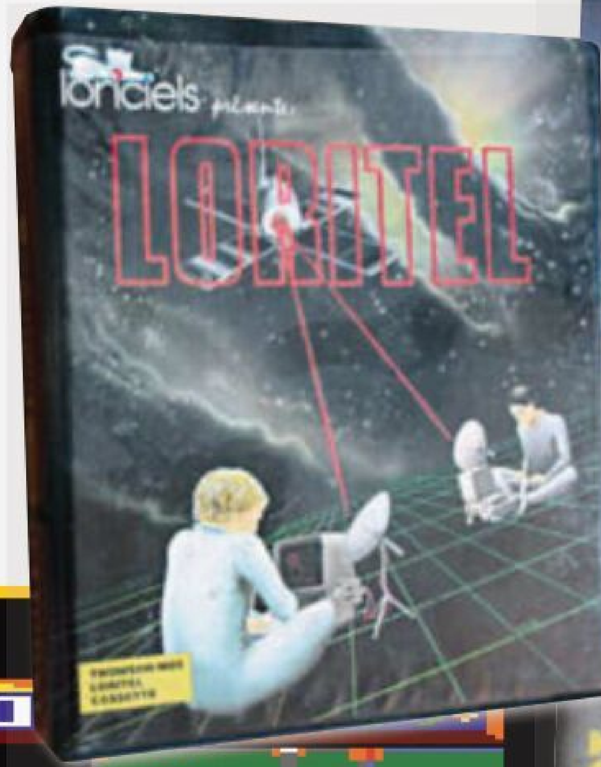
Darin sieht Weill den Grund, dass viele Menschen die Lust am Coden verlieren. „In den 80ern luden Kinder Kassetten bei Lesefehlern mit viel Geduld wieder und wieder, weil sie sehen wollten, was ihr Computer kann", führt Weill aus. „Sie haben auch 200 Zeilen Listings abgetippt und dann ewig nach dem einen Fehler darin gesucht. Heutzutage ist das keine massenkompatible Nutzererfahrung. Hier setzt AOZ Studio an."

AOZ Studio hat sich Nutzerfreundlichkeit auf die Fahne geschrieben, doch Weill muss Anreize bieten, die Software zu starten. „Kinder neugierig zu machen ist Teil meiner Mission. Wenn wir auch nur annähernd so erfolgreich werden wie der Vorgänger AMOS, bin ich sehr glücklich."





» Loriciels Winterkatalog aus dem Jahr 1987.



» Die Loritel-Software ermöglichte es, den Computer Thomson MO5 als zweiten Monitor zu nutzen.



» Die Light Gun West Phaser erschien nur in Frankreich.



» [Schneider CPC] *Atomic Driver* erschien exklusiv auf dem CPC.



» [Schneider CPC] Das 1987er Adventure *Invitation* erhielt nie eine Lokalisierung.

RG: Was war Regel Nummer zwei?
LW: Du musst viel investieren, um ein Spiel zu entwickeln. Deshalb fällt der Einstieg schwer. In einen AAA-Titel fließen heute 50 bis 100 Millionen Euro. Meine zweite Lektion war, dass ich mich auf Casual Games konzentriere. Das Schöne am Casual-Markt ist, dass du auch ohne viel Geld mit guten Ideen Erfolg haben kannst. Das hat sich auf den Smartphones erwiesen. Daher waren TV-Spiele die richtige Plattform für mich. Ich genieße es, Firmen in Bereichen zu gründen, wo noch alles im Fluss ist.

RG: Gilt das auch für dein neuestes Projekt, AOZ Studio?
LW: AOZ Studio ist für mich eine Rückkehr in die Zeit, als Programmierung sehr einfach war. Wir haben die Programmiersprache AOZ BASIC entwickelt, die auf AMOS vom Amiga und STOS vom Atari ST aufbaut. Verantwortlich dafür ist François Lionet, der diese beiden BASIC-Sprachen geschaffen hat. Ich finde es aufregend, weil es Menschen dieselben Chancen bei der Programmierung gibt, die ich damals hatte. Es ist eine höhere Programmiersprache, mit der aber einfach Spiele und Apps geschrieben werden können. AOZ BASIC lässt sich leicht in HTML5 und JavaScript konvertieren, sodass der Code auf jeder Plattform eingesetzt werden kann.

RG: Was willst du mit AOZ Studio erreichen?
LW: Wir hoffen, dass es Kindern leichtfällt, AOZ BASIC zu verstehen. Eine Zeile Code reicht, damit ein Sprite deinem Mauscursor folgt – in JavaScript braucht es dafür 200 Zeilen. Du könntest Python, Javascript oder C lernen und dann ein Spiel veröffentlichen, doch dann musst du auch lernen, wie du einen Server installierst. In AOZ Studio reicht ein Druck auf den Veröffentlichen-Knopf, dann liegt das Spiel auf unserem Server und kann mit Freunden geteilt werden. Das geht über die Programmiersprache Scratch hinaus, mit der viele die Programmierlogik lernen. Dank AMOS und STOS entstanden viele Spiele für Amiga und Atari ST, und wir hoffen, AOZ Studio weckt in ähnlicher Weise bei einer neuen Generation die Leidenschaft fürs Coden. *

Die kostenlose Beta von AOZ Studio ist für Linux, Mac und Windows auf Aoz.studio erhältlich.

FRAGEN DER COMMUNITY

Diese Fragen brennen den englischen Lesern von Retro Gamer unter den Nägeln.

IVARF: Entwickelte Loriciel Spiele für die GX4000, die eingestampft wurden?

Es gab kein GX4000-Spiel, das ich angefangen, aber nicht beendet habe. Ich weiß noch, dass wir einen Hardware-Emulator gekauft haben, der angeschlossen werden musste, um darauf programmieren zu können. Es kam vor, dass Hardware-Hersteller auf uns zukamen, weil sie Software für den Launch brauchten. Einige davon haben nicht im Voraus bezahlt, aber bei Amstrad war das eher nicht der Fall.

MR JENZIE: Wieso lautete der Titel eures Tennis-Spiels aus dem Jahr 1993 auf dem Mega Drive *Davis Cup Tennis* und auf dem SNES *International Tennis Tour*?

Wir hatten noch eine dritte Version für PC Engine. Das war eine reine Marketing-Entscheidung.

IVARF: Loriciel veröffentlichte 1985 mit *Rally II* ein gutaussehendes CPC-Rennspiel. Was waren deine Gedanken, als U.S. Gold *Out Run* auf den CPC brachte?

Die Videospielindustrie ist sehr kompetitiv. Es hängt alles davon ab, dass du vorwärts blickst. Wir hatten einen guten Draht zu U.S. Gold, an die wir *Skweek* lizenziert haben. Ich bin nie jemandem begegnet, der sauer wurde, wenn die Konkurrenz ein Spiel mit einem ähnlichen Look herausbrachte. Damals kupferten die meisten Firmen ab – es gab etliche Klone von *Q*bert* und *Space Invaders*. Da wäre es seltsam gewesen, sich über so etwas aufzuregen.

Castle of Dr. Brain

RESPEKTABLE RÄTSELSAMMLUNG



» **PUBLISHER:** SIERRA
» **ERSCHIENEN:** 1991
» **HARDWARE:** MS-DOS, AMIGA, MAC

Von Anatol Locker

Anfang der 90er hatten Sierra-Spiele bei mir ganz klar einen Aufmerksamkeitsbonus. Ich liebte den ätzenden Humor der *Space Quest*-Serie, durchlitt mit *Leisure Suit Larry* die Tücken amouröser Abenteuer, und selbst dem etwas biederen *King's Quest* konnte ich etwas abgewinnen. Kein Wunder, dass ich genauer hinsah, als eine weitere Box mit dem ikonischen Sierra-Logo auf meinem Schreibtisch landete.

Sierra On-Line war zu diesem Zeitpunkt auf massivem Expansionskurs. Ken Williams hatte die interne Adventure-Eigenproduktion auf Volldampf geschaltet, die Simulationsexperten Dynamix eingekauft, große Vertriebsdeals eingetütet. Sierra war auf dem besten Weg, zur größten Computerspielefirma der Welt zu werden.

Castle of Dr. Brain war ein weiteres Puzzlestück in der Strategie, Sierras Eigenproduktionen unters Volk zu bringen. In diesem Fall hieß die Zielgruppe Kinder und Casual Gamer. Ein mutiges Unterfangen, denn eine breite Masse an Gelegenheitsspielern gab's damals nicht, man hatte kein großes Marken-Zugpferd à la Disney, der Game Boy war gerade mal ein Jahr alt und Computerspiele galten als exotisches Hobby.

Programmiert wurde *Castle of Dr. Brain* von Cory Cole. Das Ehepaar Lori Ann und Cory Cole hatten sich als Guns-for-hire bei Sierra verdient gemacht – sie zeichneten etwa für die *Hero Quest*-Serie verantwortlich. Für *Dr. Brain* nahm Corey Cole konventionelle Minispiele und packte sie in eine schnell zusammengeschusterte Hintergrundgeschichte: Ziel ist es, zu Dr. Brain vorzustoßen und sich ihm als Assistent anzudienen.

Der Weg zum Job ist in diesem Fall nicht mit Assessment Centern, sondern mit Denksportaufgaben gepflastert. Im Lauf des Spiels absolvieren wir Rätsel aus den Bereichen Mathematik, Logik, Muster-Erkennung, Sprache, Programmieren und Astronomie. Sogar ein paar Sprachrätsel kommen dazu, die man mit rudimentären Englischkenntnissen und einem Wörterbuch lösen kann.

Es gibt drei Schwierigkeitsgrade. Der erste dürfte keinen Grundschüler überfordern, während man bei „Expert" schon mal in die Tischkante beißt. Die Rätselarten bleiben dieselben, werden nur etwas komplexer. Wer nicht weiterkommt, kann sich vom eingebauten Hint-System Tipps geben lassen.

Während man Sierra-typisch von Raum zu Raum vorstößt, nehmen die Spiele oft nur einen kleinen Teil des Bildschirms ein, der Rest besteht aus Hintergrundgrafik. Die Aufgaben haben nur selten einen Bezug zur Story: Um ins Schloss zu kommen, absolviert man erst eine Partie Senso auf den Steinen des Torbogens, wechselt dann unvermittelt zu Schieberätseln, gefolgt von magischen Quadraten … Kohärenz sucht man da vergebens.

Kann man das heute noch spielen? Klar, kann man. Macht es mir Spaß? Eher nicht. Die Puzzles wirken altbacken, und die Aufmachung, die damals lustig aussah, wirkt im Zeitalter durchgestylter Apps einfach nur öde. In Zeiten, in denen selbst durchschnittliche Free-to-Play-Produktionen optisch aufs Maximum aufgebügelt werden, fällt ein Oldie wie *Dr. Brain* aus dem Rahmen.

Manche Rätsel haben mir durchaus Spaß gemacht, aber es ist auch viel Schrott dabei. Der spielerische Tiefpunkt beim Neuerleben waren für mich die 3D-Labyrinthe, die mir einfach nur Zeit stehlen und aufgrund ihrer sinnlosen Komplexität nerven. Alles in allem fällt *Castle of Dr. Brain* für mich in die Kategorie „Eine Stunde macht's Spaß, aber dann ist es genug". *

» RETRO-REVIVAL



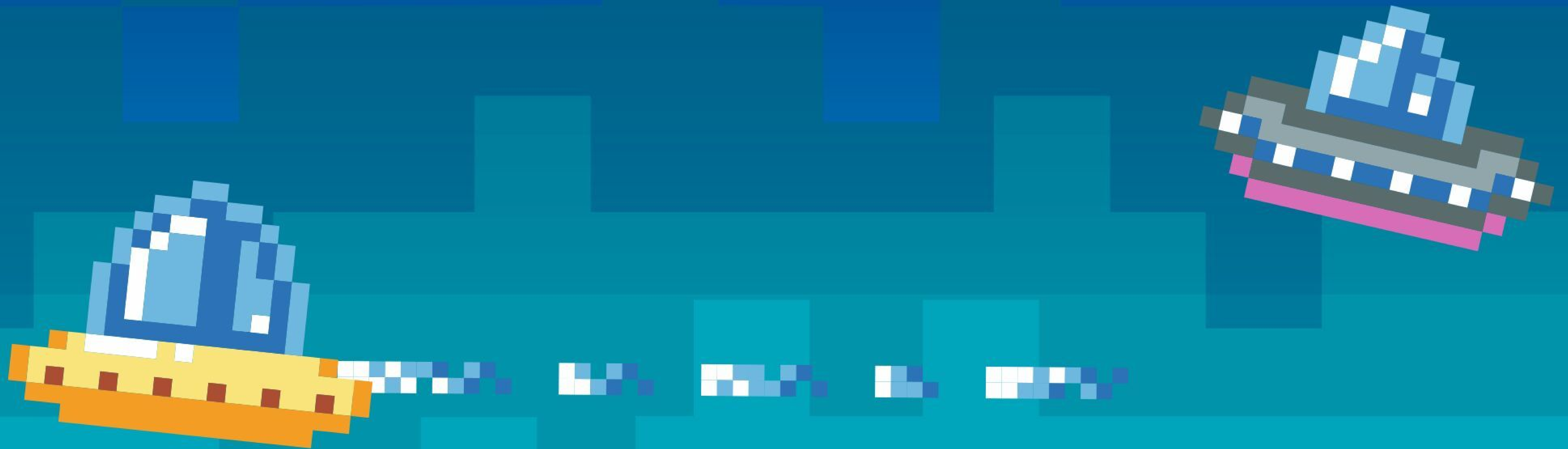



Castle of Dr. Brain Novice Level
EXIT
4:48
You got it!


Castle of Dr. Brain Novice Level


Castle of Dr. Brain Novice Level
EXIT

Willkommen in den



Testen Sie Retro Gamer mit 30 % Rabatt!

2 Ausgaben als Heft oder digital + Geschenk nach Wahl





eMedia GmbH

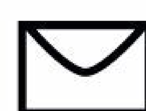
GUTEN ALTEN ZEITEN





Jetzt bestellen:

www.emedia.de/rg-mini

 (0541) 800 09 126  leserservice@emedia.de  eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

HOMECOMPUTER-SONDERHEFT: HIGHLIGHT ALLER AUSGABEN

Habe heute am Kiosk das Sonderheft mitgenommen und wollte nur mal ein Lob senden! Das Konzept und der Aufbau gefallen mir außerordentlich gut, inklusive der Seiten „Meine Homecomputer". Da habt ihr, zumindest für ein Sonderheft, erfolgreich das manchmal schon Kraut-und-Rübige der regulären Ausgabe geknackt. Klar, man kann immer streiten, ob jetzt ein bestimmtes Spiel in den Aufstellungen fehlt oder fehl am Platze ist, aber das Konzept dieses Sonderhefts ist prima – es ist damit aus meiner Sicht das Highlight aller Retro-Gamer-Ausgaben! – Boris Schneider-Johne

SONDERHEFT-VORSCHLÄGE

Nachdem ich das letztjährige Sonderheft nicht so prall fand, da ich viele Artikel aus der normalen Ausgabe schon kannte, jetzt mal ein dickes Lob für *Retro Gamer* 3/2021. Es gibt immer mal nicht so tolle Artikel, aber hier war so viel Interessantes drin, allem voran *Monkey Island* – und dann nochmal ein Artikel zu Tim Schafer!

Da ein Sonderheft natürlich seine Vorlaufzeit braucht und ihr sicher schon einige geplante Hefte mit Themen versorgt habt, wäre mein Wunsch, weder was von Nintendo oder Sony, sondern mal ein Spezial „die 100 besten Rollenspiele". Gerade im Bereich Retro setze ich hier auf großartige Titel von SNES, Mega Drive und PS1. Wäre toll, wenn in dieser Richtung was käme! – Henrik H.

Du hast zwar Recht, dass wir für Sonderhefte auch bereits erschienene Artikel verwenden, aber keinesfalls – wie viele Mitbewerber oder die englische Retro Gamer – überwiegend oder gar ausschließlich. Mit Ausnahme des NES/SNES-Sonderhefts (und der Jahrbücher, von denen es dieses Jahr wieder eines geben wird) haben wir noch bei jedem Sonderheft die Mehrzahl der Seiten neu geschrieben, neu übersetzt oder zumindest aktualisiert (mit Infos oder Screenshots) respektive redaktionell gekürzt. Das gilt auch für „Die besten 100 Retro-Spiele", wo etwa ein Drittel der Seiten komplett neu, ein Drittel deutlich überarbeitet und ein Drittel (bis auf Kleinigkeiten) unverändert war. Nochmals gesteigert haben wir uns beim aktuellen Sonderheft Home-Computer-Spiele.

Zu deiner Idee: „Die 100 besten Spiele" eines Genres wie RPG wären bestimmt sehr interessant, aber eben nur für Fans des jeweiligen Genres. Um möglichst viele Leser zu erreichen, möchten wir vorerst gerne ein wenig weiter weggezoomt bleiben (ohne Genre-Hefte generell auszuschließen!). Je nachdem, wie gut das aktuelle Sonderheft zu Home-Computer-Spielen der 80er Jahre ankommt, können wir uns ein ähnliches Heft zu den Spielkonsolen der 80er oder 90er vorstellen. – Red.







SONDERHEFT HOME-COMPUTER-SPIELE

Nicht nur die zehn wichtigsten Spielemaschinen der 80er Jahre stellen wir im aktuellen Sonderheft vor – sondern insbesondere auch wichtige Spiele für sie. Über 150 Klassiker findet ihr auf den rund 200 Seiten.

Um die folgenden 8- und 16-Bit-Boliden geht es (einige andere werden auch noch erwähnt): Commodore VC 20, Atari 800XL, BBC Micro und den kleinen Bruder Acorn Electron, Sinclair ZX80, Commodore 64, Sinclair ZX Spectrum, Apple IIe, Schneider CPC 464, Atari ST, Amiga 500.

Jeder Heftteil beginnt mit einem einleitenden Artikel zur Hardware, dann kommen 10 oder 20 wichtige Spiele kompakt, und dann etliche Klassiker auf ein oder mehreren Seiten – die Mehrzahl der Artikel ist übrigens extra fürs Sonderheft erstanden, der Rest wurde dafür angepasst.

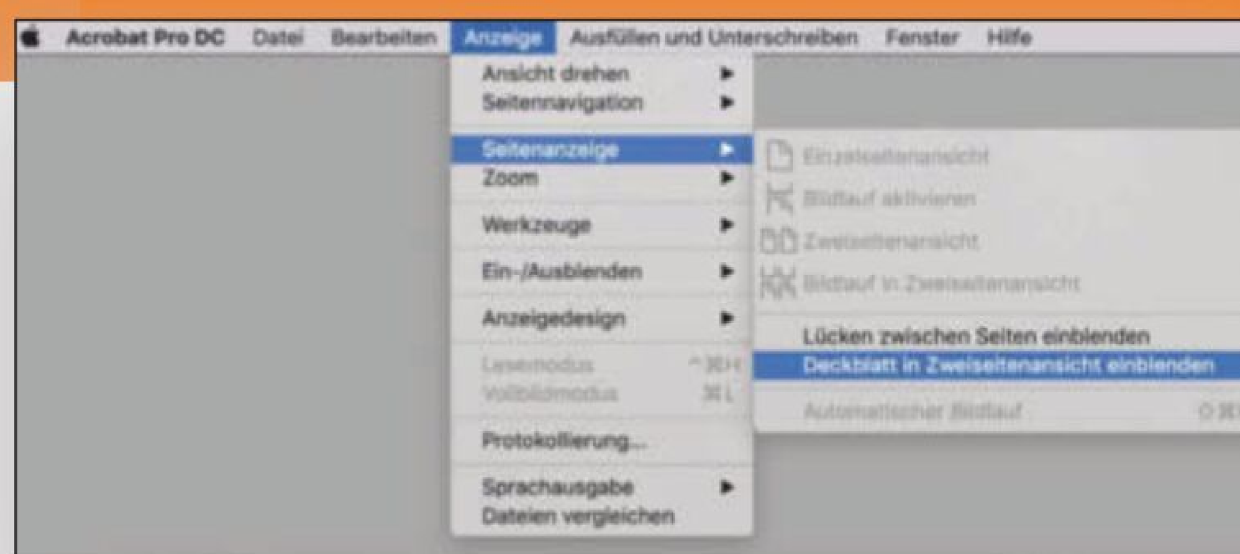
Als Bonus verraten euch die Spieleveteranen Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Winnie Forster, Jörg Langer, Roland Austinat, Anatol Locker und Heinrich Lenhardt, was ihre ersten Homecomputer waren und warum – inklusive „Jugendfotos" von damals.

Unser Homecomputer-Spiele-Sonderheft mit 196 Seiten gibt es für 16,95 Euro am Kiosk (höhere Preise in Österreich und Schweiz). Oder im Heise-Shop bestellen: *shop.heise.de/retro-gamer-spezial-2021-homecomputerspiele/Print*



SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer, Hans-Pinsel-Str. 10b, 85540 Haar
Social: facebook.com/retrogamerheft



TOP 100 SPIELE/BOSSE

Ich habe mir das Sonderheft *Die besten 100 Retro-Spiele* zugelegt und war sehr begeistert davon. Ich möchte Sie um zwei Spezialausgaben bitten: Die erste wäre „Die 100 besten Videospiele überhaupt", egal ob 2D, 3D oder welches Genre. Das zweite wäre „Die 100 besten Bosskämpfe". Man denke zum Beispiel an den beklemmenden Kampf gegen Mother Brain in *Super Metroid,* die ungewöhnlichen, aber witzigen Kämpfe gegen Bowser in *Super Mario 64*, den gruseligsten Fight (für Arachnophobiker) gegen die Spinnenkönigin in *Okami*, den Endkampf gegen LeChuck in *The Secret of Monkey Island* und, nicht zu vergessen, der Kampf gegen Links dunkles Ebenbild im Spieleklassiker *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. – Michael M.

Das sind beides gute Sonderheft-Vorschläge, vielen Dank! Wobei eine Idee wie „Die besten Bosskämpfe" schlicht daran scheitern könnte, dass es nicht die passenden Screenshots in unserem Archiv gibt – alle Spiele noch einmal durchzuspielen wäre für ein Sonderheft schlicht nicht möglich. – Red.

EIN WENIG PDF-FRUSTRIERT

Ich bin begeisterter Spieler von Retrospielen und Leser eures Magazins! Habe deshalb auch sofort zugeschlagen, als die Ausgaben als PDF verfügbar waren. Ich stelle aber jetzt leider fest, dass sich nicht die angenehme selbe Leseerfahrung einstellen will, da die Anzeige von Doppelseiten in einem PDF Reader sehr ungünstig ist (habt ihr euch das mal angeschaut?). Das ergibt sich wahrscheinlich aus der Tatsache, daß Doppelseiten eigentlich ab geraden Seitenzahlen beginnen sollten, im PDF beginnen sie aber immer mit ungeraden Zahlen, da Seite 1 auch enthalten ist. Kann man da nicht ein wenig tricksen? Es gibt viele Motive und Artikel in eurem Magazin, die den Doppelseiten-Effekt nutzen! Ich bin ein wenig frustriert, muss ich sagen. – Christian W.

Unser Layout setzt in der Tat stark auf Doppelseiten, und es ist extrem schade, wenn man diese nicht richtig angezeigt bekommt. Unsere PDFs werden allerdings korrekt angelegt, das Problem ist die Voreinstellung im PDF-Programm. So klappt's: Im Acrobat Reader (andere PDF-Reader verwenden vielleicht andere Begriffe) gibt es unter „Anzeige" den Punkt „Seitenanzeige". Dort bitte die Option „Deckblatt in Zweiseitenansicht einblenden" auswählen – dann wird dem Umstand Rechnung getragen, das Printhefte nun mal mit Seite 1 anfangen (dem Titelbild), danach aber links immer die gerade Seite steht.

Zur Sicherheit auch noch „Lücken zwischen Seiten einblenden" anklicken – sollte einmal eine Anzeigenseite im PDF fehlen, wird die Lücke dadurch automatisch durch eine leere Seite ausgeglichen. Diese Beschreibung geht davon aus, dass bereits die Doppelseiten-Ansicht aktiviert wurde (voreingestellt erscheinen alle Seiten einzeln). Wir hoffen, dass wir damit dir und anderen Lesern helfen konnten! – Red.

WELTHERRSCHAFT FÜR RETRO GAMER?

Ich habe eine fast komplette Sammlung der deutschen Retro Gamer, nur die 2012er Erstausgabe fehlt mir noch. Für mich haben *GamePro, M!Games* und Co. an Wichtigkeit verloren, *Retro Gamer* nimmt einen Stammplatz bei meinen Lesegewohnheiten ein. Geht das anderen auch so? Hat sich eure Auflage im Vergleich zu den Vorjahren gesteigert? Wäre es eventuell sogar sinnvoll, die deutsche *Retro Gamer* monatlich zu bringen?
P.S. Dass Michael Hengst ein cooler Typ ist, steht außer Frage. Dass er aber 1992 (!) auf einem umgebauten SNES (!) den N64-Titel *Ocarina of Time* gespielt hat (siehe S. 122 in der *Retro Gamer* 3/21), das glaub ich nun doch nicht so ganz! – Wolfgang W.

Die Retro Gamer-Auflage ist ziemlich stabil, dasselbe wünschen wir auch allen anderen Mitbewerbern. Wir haben bereits in mehreren Umfragen die ideale Erscheinungsweise aus Sicht unserer Leser abgefragt, und daraufhin unsere Pläne für ein zweimonatliches Erscheinen (bei etwas weniger Seiten) erst mal zu den Akten gelegt. Für ein monatliches Heft sehen wir aktuell erst recht keine Mehrheit.

Zu deinem Postscriptum: Selbstverständlich hat Michael das genau so erlebt – schließlich hat er nicht nur einen professionellen Grill, sondern auch eine Zeitmaschine in seinem Garten stehen. Entweder das, oder das Fehlerteufelchen hat kräftig zugeschlagen. – Red.

RETRO-TERMINE

Ein gedrucktes Heft kann schwerlich mit der immer noch nicht längerfristig vorhersehbaren Lage in der Corona-Pandemie Schritt halten. In der Hoffnung, dass die Maßnahmen nicht wieder verschärft werden müssen und Events möglich bleiben, sammeln wir hier Termine für euch. Sofern es sich nicht um einen reinen Online-Event handelt, prüft unbedingt kurz vor dem anvisierten Beginn nochmal, ob die Veranstaltung wirklich stattfindet.

BÖRSEN

Digitale Gamescom 2020
25.–27. August 2021
www.gamescom.de
www.homecon.org

Retrolution! 2021 Online
11.–12. September 2020
www.homecon.org

Classic Computing 2021
17.–19. September 2021
Kulturzentrum Vöhringen
www.classic-computing.org

Dortmunder Retro-Computertreffen 64
30. September – 3. Oktober 2021
Schützenhalle Anröchte-Altenmellrich
www.doreco.de

15. Classic Videogames Convention
13. November 2021
Kuchenheimer Str. 220, Euskirchen
www.classic-videogames.de/cvgcon/

HomeCon 66 Online
20. November 2021
www.homecon.org

AUSSTELLUNGEN

For Amusement Only e.V.
Seligenstadt,
http://for-amusement-only.de

Öffnet jeden 1. Samstag im Monat von 15–21 Uhr – Nachweis von Corona-Impfung bzw. Genesung von Corona oder tagesaktueller negativer Corona-Test nötig. Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro.

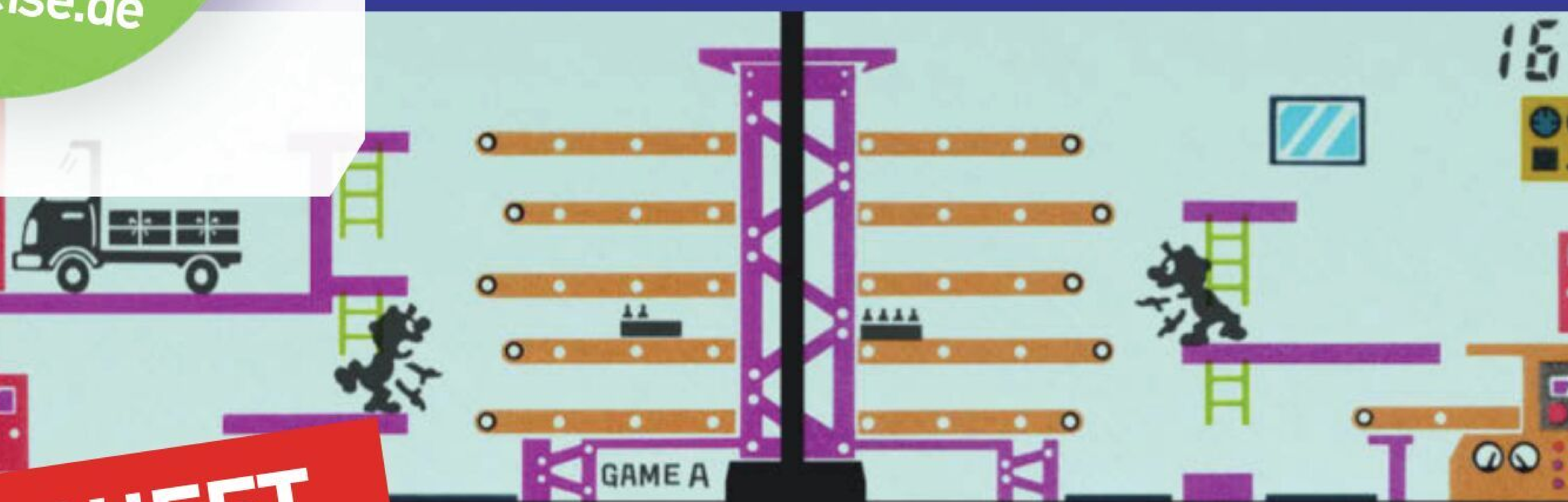
VORSCHAU

Retro Gamer 1/2022 erscheint am 11.11.2021

STAR WARS

Wir untersuchen die lange *Star Wars*-Phase nach den Lucasfilm-Anfängen und vor der Disney-Übernahme und sprechen mit den Machern über so verschiedene Spiele *wie Dark Forces, Knights of the Old Republic* oder *Force Unleashed.*

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 174, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**



MAME & WATCH

Noch vor dem Game Boy war Nintendo mit den 60 tragbaren Spielen der Game & Watch-Serie erfolgreich. Unser Artikel dreht sich um die erstaunlich schwierige Emulation der Serie via MAME.

SONDERHEFT



Aktuell am Kiosk oder bei *shop.heise.de* online bestellen:

196 Seiten zu den zehn wichtigsten Home-Computern und ihren besten Spielen

FIFA SOCCER 95

Das einzige *FIFA*, das nie für PC erschien: Nach dem Erfolg des ersten *FIFA Soccer* strickte EA eine spezielle Mega-Drive-Version, verbesserte etliche Features und fügte Elfmeter-Shootouts hinzu.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
retrogamer@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

LESERSERVICE
Bestellungen, Adressänderungen, Lieferprobleme usw.
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

ABONNEMENT RETRO GAMER
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





eMedia GmbH

Copyright © 2021 Future Publishing Limited
www.futureplc.com



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

NICHT VERGESSEN!

All About History - Das neue Geschichtsmagazin

ab 19. August im Handel oder im heise shop erhältlich!



eMedia GmbH

shop.heise.de/aah21



G-MASTER™
#MONITORS4GAMERS
by iiyama

RED EAGLE™

GO CURVED OR GO HOME!



G-Master GB3466WQSU G-Master GB3266QSU G-Master G2466HSU*

Mit den Curved-Monitoren der Red Eagle-Serie bist Du einfach näher dran!

Egal welches Format Du wählst:
den ultrabreiten GB3466WQSU (34 Zoll/ UWQHD-Aufl./ 21:9/ Bogenradius 1500R),
den ultragroßen GB3266QSU (31,5 Zoll/ WQHD-Aufl./ Bogenradius 1800R) oder
den ultraschlanken G2466HSU* (24 Zoll/ Full HD-Aufl./ Bogenradius 1500R).
Du wirst begeistert sein vom VA-Panel mit 144Hz oder 165Hz und 1ms Reaktionszeit.

Tauche in Deine Welt ein und gewinne!





Finde Dein passendes Produkt unter
gmaster.iiyama.com

*Erhältlich auch mit höhenverstellbarem Standfuß: G-Master GB2466HSU-B1